
AKIBA-KEI 64
LA EVOLUCIÓN DEL OTAKU
VANGUARDIA
SÓLO ADOLESCENTES Y ADULTOS
PAPERCRAFT
SETO NO HANAYOME
NARUTO CLASH OF NINJA 3
JUTSUS EN EL WII
J- MUSIC GAIJIN
EL LADO EXTRANJERO DE LA MÚSICA JAPONESA
INUYASHA KANKETSU-HEN
EL ACTO FINAL LLEGÓ
2X1
PROMOCIÓN VÁLIDA SÓLO EL DÍA 30 DE ABRIL
HALO
LEYENDS DE VIDEOJUEGO AL ANIME
PORTADA 2/2 #64
64
7 509761 102594
$30.00 $3.25USD

EDITORIAL

Ya teníamos tiempo de no tener noticias sobre los nuevos episodios del demonio perro más querido por los akiba kei. Obviamente nos referimos a *InuYasha*. Muchas cartas nos llegaron a la redacción, preguntándonos si la serie iba a continuar o sufriría el mismo destino que otra famosa serie de **Rumiko Takahashi**, *Ranma ½*. Ahora pues, nos es grato informarles a todos nuestros lectores que en este número reseñamos lo que será la primera parte de la nueva temporada de InuYasa titulada, *Inuyasha Kanketsu-hen*, o *Final Act*, nuevamente las aventuras de Inu y Kagome llegan a la televisión en un formato HD, seguiremos muy de cerca estas nuevas aventuras, para deleite de todos nuestros lectores.



DIRECTORIO AKIBA-KEi

Juan Antonio Flores Valdovinos
EDITOR RESPONSABLE

J. A. Dávalos Q.
EDITOR JUNIOR

Ana Cristina Chávez Guzmán
Nayeli Pérez Torres
EDITORES ADJUNTOS

Felipe González Vega
DIRECCIÓN DE ARTE

Julio Alberto Amador Sarabia
DISEÑO GRÁFICO

César Morales Moreno
ARTE FINAL

Editoposter
CORRECCIÓN DE ESTILO

Izzaki
Naria-Chan
Jesús Chavarría Cabrera
Judith D.
Carlos Adrián Juárez
Dayana
Mario Monroy
Sergio A. Ubaldo S
Bit tattoo
César Daniel Rojas
REDACTORES

J. A. Dávalos Q.
Alejandro Sanchéz Vargas
Agustín Chombo Cortés
CALIDAD DIGITAL

Daniel García M.
PORTADA

Marco Antonio Juárez
Fernando Cabrera
J. A. Dávalos Q.
Daniel García M.
Abigail Ríos García
Judith D.
Isabel Ríos Domínguez
Miguel Meza
VECTORIZADO E ILUSTRACIONES

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos
DIRECCIÓN GENERAL

Claudia Flores Valdovinos
ADMINISTRACIÓN

Adriana Villalobos
OPERACIONES

Oscar Chávez
CIRCULACIÓN

CONTENIDO

NUESTRAS PORTADAS





AKIBA-KEI 64 es una publicación quincenal Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. editada por Editoposter S.A. Salvador Díaz Mirón 156, Col. Santa María la Ribera C.P. 06400 México D.F. Impresa en: Talleres Zaragoza Calle 3 No. 48 Naucalpan de Juárez Edo. de México tel: 5359 1577. Reserva Título I.N.D.A. No 04-2005-122816460400-102. Certificado Licitud Título: Expediente: CCPRI/3/TC/06/17301 No. 13462. Certificado Licitud de contenido: No. 11035 Distribución D.F. Unión de Expendedores y Voceadores de los periódicos de México A.C.Guerrero 50, México, D.F. por medio del Despacho EVERARDO FLORES. Serapio Rendón 87, México, D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA de C.V. Serapio Rendón 87, México D.F. Locales Cerrados por: Publicaciones CITEM, S.A. de C.V. Av. del Cristo # 101 Col. Xocoyahualco. Tlalnepantla, Edo. de Méx. C.P. 54080. Distribución en Centro y Sudamérica: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena # 135, col. Del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55)5687-2150 y 5536-4087, Email: commerce@prodigy.net.mx Copyright © 2005. Fecha de publicación: ABRIL 2010.

DOKKOIDA

DEFENDER A LA TIERRA NUNCA HABÍA SIDO TAN DIVERTIDO

Por Izzaki



ESTE ANIME A PRIMERA VISTA PARECE OTRA PARODIA GRACIOSA DE LAS SERIES DE MECHAS Y CHICAS MÁGICAS; SIN EMBARGO, AL ADENTRARNOS MÁS EN SU TRAMA, *DOKKOIDA* NOS SORPRENDE CON UN DESPLIEGUE DE HUMOR, SITUACIONES ABSURDAS Y PERSONAJES GENIALES QUE LA HACEN DESTACAR DE ENTRE LAS TANTAS PARODIAS QUE VEMOS ÚLTIMAMENTE. MUCHA LOCURA Y ACCIÓN DESQUICIANTE ES LO QUE VEREMOS EN ESTA SERIE. ¡ACOMPÁÑENME!

LA HISTORIA

La crisis económica ha causado estragos en todas partes, incluido Japón, por eso cuando Suzuo Sakurazaki trata de encontrar un buen empleo que impresione a su madre se encuentra con negativas y negocios en bancarrota. Pero ya que viajó hasta la ciudad no quiere darse por vencido tan fácilmente aunque parece no haber muchas oportunidades, en eso se topa con una niña de primaria vestida de forma extraña que le ofrece trabajo si acepta ponerse un cinturón de transformación. Pero, una niña en cosplay que debería de estar en la escuela hablándole de la Federación Intergaláctica y demás cosas que parecen salidas de un anime de mechas no puede ser más sospechosa, así que tomándolo a broma Suzuo rechaza el trabajo. La niña, llamada Tanpopo se queda desilusionada pues creía haber encontrado en Suzuo al candidato perfecto para usar un traje de poder.

Más tarde la ciudad se ve amenazada por el Dr. Marrowflower, un científico loco que quiere mostrar su poder destrozando unos cuantos edificios con su mecha. Tanpopo está preocupada pues no tiene a nadie que use el traje de poder y enfrente al villano, pero en eso Suzuo cambia de opinión y accede a ponerse el cinturón de transformación. No es tanto que el chico tenga un gran sentido de la justicia sino que más bien no quería volver a casa derrotado y además cree que todo el choro del traje de poder no tiene que ver más que con juguetes.



















EL NOMBRE COMPLETO DE ESTA SERIE ES *SUMEBA MIYAKO NO COSMOS-SOU SUTTOKO TAISEN DOKKOIDER*, PERO COMO ES COSTUMBRE DE LOS AKIBAS ABREVIAR LOS NOMBRES DE LAS SERIES (Y PARA NO COMPLICARNOS LA EXISTENCIA) LO DEJAREMOS EN *DOKKOIDA*.

EL NACIMIENTO DE UN HÉROE

La pelea comienza y Suzuo se sorprende al ver que efectivamente el cinturón sirve y se ha transformado en una especie de mecha llamado Dokkoida. Sacado de onda y asustado ante la perspectiva de tener que pelear contra Marrowflower, el chico se echa a correr, haciendo quedar mal a la chica. En eso una chica enfundada en un traje sexy y seguida por un conejo entra en escena queriendo combatir el mal, pues al parecer hay competencia en esto de luchar con villanos y defender la justicia. Dokkoida encantado le cede el lugar a la chica, conocida como Nerloid Girl, pero ella no puede contra Marrowflower. Tanpopo está desesperada y Suzuo no está listo para luchar como Dokkoida y se siente más bien como Shinji Ikari en su primer subida al Evangelion. Entonces a la niña se le ocurre un nuevo plan, pulsando un botón las ondas alfa tienen un efecto inmediato en Suzuo, quien adquiere valor y habilidad y derrota al mecha de una manera un tanto accidentada y Marrowflower escapa, pero el chico salva el día que es lo que importa. En ese momento Tanpopo recibe una llamada de su jefe, un alienígena, diciéndole que las ondas alfa no sirven ¡entonces Suzuo ha hecho todo por su cuenta! La niña no le dice nada, y los dos se encaminan hacia la Casa Cosmos, su nuevo hogar designado por la Federación Intergaláctica; ahí se encuentran a un anciano sospechosamente parecido a Marrowflower y a una chica con anteojos.

La Policía de la Federación Galáctica está presente en muchos planetas y tiene agentes de las más diversas formas y tamaños. Pero últimamente ha habido mucha delincuencia en el universo por lo que el traje Dokkoida es visto como una buena solución a los problemas.

Suzuo y Tanpopo comen la comida horrible que la niña preparó con mucho esmero, mientras que Asaka, que con el traje de poder es Nerloid Girl, va caminando por la calle junto a su conejo cuando nota dos objetos que entran en la atmósfera. Resulta que dos criminales han sido enviadas a la Tierra dentro de lo que parecen dos latas gigantes de refresco. Una de ellas es una niña rubia llamada Elderweiss, la otra es una mistress con todo y esclavo, y traje de cuero llamada Hyacinth. Nerloid Girl las enfrenta una vez que han decidido quien va a pelear primero. La chica lucha con Hyacinth que usa sus pervertidos poderes para convertir a su sumiso esclavo en un temible… ¿koala? La pelea termina por la incompetencia de Hyacinth, mientras que Elderweiss se enfrenta a Dokkoida. Tanpopo le advierte al chico que la fuerza de la niña es proporcional a su apariencia, es decir que entre más fea se vea más fuerte es,

ESTE ANIME, DIRIGIDO POR **HITOYUKI MATSUI** Y **TAKUYA NONAKA**, CUENTA CON 12 CAPÍTULOS Y SE ESTRENÓ EN JAPÓN EN 2003. EL DISEÑO DE PERSONAJES ES DE **JUN SHIBATA** Y LA PRODUCCIÓN DE **UFOTABLE**. LA HISTORIA ESTA BASADA EN EL MANGA Y NOVELA LIGERA DE **TARO ACHI** CON ILUSTRACIONES DE **YU YAGAMI**.











pero Elderweiss es una lindura, por lo que vencerla es cosa de niños. Al regresar Tanpopo y Suzuo notan que hay una nueva inquilina en la casa cosmos y que luce misteriosamente parecida a Neuloid Girl.

EL DURO TRABAJO DE UN SÚPER (MAL PAGADO) HÉROE

Suzuo duda un poco aún si seguir trabajando como Dokkoida, ya que el peligro es mucho y la paga es poca, y mientras tanto Elderweiss, Hyacinth y Marrowflower siguen dando problemas en la ciudad, y aunque en las calles villanos y héroes se enfrenten en la vida privada el enemigo podría estar más cerca de lo que uno se imagina. Y así, los departamentos de la Casa Cosmos se llenan de gente que tiene una misión: probar los trajes de poder; sin embargo, ellos no saben que todos hacen el mismo trabajo, o al menos fingen no saberlo.

Dokkoida tiene una animación dinámica y muy colorida, llena de caras graciosas y expresiones exageradas que inundan la pantalla con acción a cada momento. En cuanto a la música, tiene un toque retro y un ritmo que la hace muy disfrutable. El opening es *Itsumo Te no Naka ni* de **Psychic Lover**, mientras que el ending es *Chikyuu Merry-Go-Round*, interpretado por **Kana Ueda**.

Dokkoida es una serie alocada que resulta inesperadamente divertida, no es muy conocida, pero sus diseños y sus carismáticos personajes te arrancarán más de una carcajada. ¡Que la disfrutes y hasta la próxima!

¡Y recuerden, que la Fuerza los acompañe a todos!

PERSONAJES



SUZUO SAKURAZAKI: UN CHICO DE 19 AÑOS, INGENUO Y BONACHÓN QUE HA TERMINADO HACIÉNDOLA DE SUPERHÉROE GRACIAS AL DESEMPLEO.

TANPOPO: TAMBIÉN CONOCIDA COMO KOSUZU, QUE ES EL NOMBRE QUE USA PARA FINGIR QUE ES HERMANA DE SUZUO, ESTA NIÑA EXTRATERRESTRE SE TOMA MUY EN SERIO SU MISIÓN DE PROBAR LOS TRAJES DE PODER PARA LA COMPAÑÍA OTAKONASU Y SER MEJORES QUE LA COMPETENCIA. COCINA PÉSIMO PERO ES ALEGRE Y BASTANTE MONA.

ASAKA: CONOCIDA COMO NERLOID GIRL, ESTA CHICA DE CABELLO MORADO REPRESENTA A LA COMPAÑÍA EMERALD Y CADA QUE TIENE OPORTUNIDAD HACE UN COMERCIAL DE ESTA. LE GUSTA LA CERVEZA Y SIEMPRE ESTÁ ACOMPAÑADA DE UN CONEJO MAL ENCARADO CUYOS COMENTARIOS SUELEN SER SARCÁSTICOS.

HYACINTH: SU NOMBRE REAL ES SAYURI, ESTA VILLANA, VESTIDA SIEMPRE DE CUERNO NEGRO NO SALE SIN SU ESCLAVO PIERRE, A QUIEN GENERALMENTE VEREMOS ATADO Y AMORDAZADO PERO QUE A PUNTA DE GOLPES PUEDE CONVERTIRSE EN UN ARMA PODEROSA O EN COSAS TOTALMENTE INÚTILES.

ELDERWEISS: LA NIÑA BERRINCHUDA DE LA SERIE, ES RUBIA Y TIENE UN BÁCULO DE CHICA MÁGICA, ADEMÁS DE UNA MASCOTA QUE CAMBIA DE FORMA, AUNQUE POR LO GENERAL CAUSA MÁS RISA QUE DAÑO.

DR. MARRONFLOWER: UN CIENTÍFICO LOCO FAN DE LOS VIDEOJUEGOS Y LAS MÁQUINAS QUE VIVE EN LA CASA COSMOS ENCUBIERTO COMO EL INOFENSIVO ANCIANO KURISABURO KURINOHARA.

KURIKA: UN ROBOT QUE TIENE LA HABILIDAD DE CONVERTIRSE EN UNA LINDA CHICA CON ANTEOJOS, ES LA MANO DERECHA DE MARRONFLOWER.



LA CORDA D´ORO

UNA MELODÍA QUE SALE DESDE EL CORAZÓN

Por Izzaki

BIEN DICEN QUE TOCAR UN INSTRUMENTO MUSICAL NO ES COSA FÁCIL, REQUIERE AÑOS DE PRÁCTICA Y DEMÁS. PERO SI ESTÁS EN UNA ESCUELA DONDE TODO EL TIEMPO ESTÁS RODEADA POR UNA VARIEDAD DE CHICOS GUAPOS Y HASTA LOS MAESTROS NO ESTÁN NADA MAL, ENTONCES LA INSPIRACIÓN VIENE COMO POR ARTE DE MAGIA Y HACER MÚSICA ES LO DE MENOS. ESTO ES LO QUE PASA EN *LA CORDA D´ORO*, UNA DIVERTIDA HISTORIA QUE VA MÁS ALLÁ DE DARLE AL VIOLÍN Y SOPLARLE A LA TROMPETA, Y NO EN EL SENTIDO QUE ESTÁN PENSANDO, ¿EH?, JE, JE, JE.



Esta serie, conocida también como *Kin´iro no Corda* en japonés o *La cuerda de oro* en español, comenzó como parte de los juegos para PlayStation y PSP *Neoromance* para chicas, desarrollados por Koei. Después, en 2004, se hizo un manga ilustrado por **Yuki Kure** y publicado por *Shojo Beat*. Durante el 2006 salió la adaptación al anime, que consiste en 25 capítulos y un especial, producido por Yumeta Company y dirigido por **Kojin Ochi.**

EL HADA DE LA MÚSICA

Un día, hace mucho tiempo, un hombre encontró un hada herida y la ayudó. En agradecimiento el pequeño ser le concedió el don de la música y el hombre fundó una escuela. En la actualidad la academia Seiso es una prestigiosa escuela donde van alumnos que atienden a clases normales y otros que se dedican exclusivamente a la música. Kahoko Hino, nuestra protagonista, es una chica como cualquier otra, a la que se le ha hecho tarde para llegar a las clases, y para colmo la calle que lleva al escuela está de subida, por lo que llega muy cansada. Todo parece ser como cualquier otro día, hasta que a la entrada del colegio Kahoko se encuentra con un hada. Asustada retrocede, pero el hada, llamada Lili, está feliz de que por fin alguien pueda verla, ya que no pasa muy a menudo, y decide recompensar a Kahoko por ello.

Ya en su salón y medio sacada de onda la chica trata de olvidar su encuentro con Lili, pero su amiga Mio le cuenta una historia acerca de hadas y violines que la deja pensando. Más tarde Kahoko va a entregar unos papeles al salón de música; en un descuido casi se cae por las escaleras, pero es salvada por Ryotaro, un chico de cabello verde. Juntos van al salón de música, donde se topan con un chico bastante grosero de nombre Len.

La academia Seiso está por celebrar un concurso de música y los participantes son anunciados en el descanso. Entre ellos están Hihara, un chico muy animoso que toca la trompeta, Yunoki, quien tiene un gran pegue con las chicas y toca la flauta, el serio y frío Len, Shoko, una tímida chica de primero y Keichi, un chico dormilón también de primer año. Todo va bien hasta que Kahoko escucha su nombre ¿Qué diablos hace ella en un concurso de música si de eso no tiene ni idea? Más tarde un maestro le dice que fue elegida porque puede ver el hada y que debe practicar. Pero todo esto es nuevo y desconcertante para la chica, que se siente algo intimidada por los demás competidores, en especial por Hihara, que la trata con mucha confianza.



LA CORDA D'ORO PODRÍA NO TENER EL TIPO DE LA SERIE QUE SE VUELVE EXITOSA, PERO HA SIDO RECIBIDA CON ENTUSIASMO ENTRE LOS AKIBAS, TANTO QUE ACTUALMENTE HAN SALIDO VARIOS JUEGOS NUEVOS Y LA SEGUNDA TEMPORADA, TITULADA KIN'IRO NO CORDA SECONDO PASSO YA ESTÁ EN PRODUCCIÓN.



Lili le entrega un violín mágico a Kahoko, que la ayudará a tocar como una experta aunque en realidad no sepa mucho de música. En la sala de ensayar la chica se topa una vez más con Len, que literalmente la corre de la sala, y después, al ver que unas chicas están molestando a Shoko decide intervenir. Ellas la retan a demostrar lo buena que es tocando el violín, y aunque ella no quiere hacerlo, va a tocar nada más para cerrarle la boca a las tipas abusonas. Pero de su violín no sale más que un rechinido raro y la pobre Kahoko solo piensa "trágame tierra". Justo entonces Hihara y Yunoki salen al rescate y las chicas no se atreven a decirle nada frente al guapo Yunoki, que es muy respetado en la escuela. Kahoko huye antes de que alguien más le pida que toque el violín, y se tropieza con Keichi que está durmiendo en el pasto. La chica piensa, "un bishonen", al verlo, pues el chico rubio tiene toda la pinta de niño bonito, pero también le saca de onda que esté dormido ahí como si fuera lo más normal.

ASÍ CUALQUIERA LE AGARRA EL GUSTO

Después, mientras camina por los pasillos de la escuela, la chica escucha una melodía que le llega hasta el corazón y la hace sentir tan bien que no puede más que buscar de dónde viene. Resulta que la canción proviene del violín de Len que está practicando. Kahoko lo ve maravillada y le dice que no creía que el violín produjera sonidos tan hermosos. El tipo como siempre se porta fríamente, pero se queda un poco desconcertado por el sincero halago de Kahoko, quien trata de reproducir la melodía con su violín. Esta vez funciona y todos en la escuela la escuchan y se quedan sorprendidos.

Falta poco para que empiece el concurso y todos los partici-



pantes deben practicar, pero Kahoko se sigue sintiendo fuera de lugar, no entiende las partituras y no sabe cómo le va a hacer para seguir en el concurso, ya que aunque el violín mágico que tiene es una gran ayuda, aún debe poner de su parte, pues sólo cuando siente la música con su corazón puede interpretarla. Ryotaro se acerca a platicar con ella, pero la chica no puede contarle la verdad así que sólo le dice que está nerviosa. A pesar de la ayuda mágica de Lili, Kahoko se toma la práctica en serio y trata de volverse mejor, e incluso de disfrutar la música, como le ha dicho Hihara, pero en el momento de tocar frente a sus compañeros en el patio de la escuela los nervios la traicionan.

DIFICULTADES Y POSIBILIDADES

Un día, mientras practica, dos estudiantes arrinconan a Len, y Kahoko los ahuyenta echándoles agua, pero para su desgracia el vaso se rompe y se corta los dedos, Len entonces se muestra preocupado, no tanto por la chica, pero si por el desempeño de todos en el concurso, que se verá afectado si Kahoko falla. Después la chica se encuentra con Ryotaro, que está tocando el piano de manera magistral en una tienda. Al ver que ha sido descubierto el chico se molesta un poco y le pide a Kahoko que guarde el secreto.

Llega el día de presentarse en la primera etapa del concurso, y Kahoko no sabe, ni tiene qué ponerse. Afortunadamente Lili le provee mágicamente de todo un guardarropa. El siguiente obstáculo para la chica es que debe tener un acompañante, y lo tiene, pero éste la empieza a criticar. Sorpresivamente Len sale en defensa de Kahoko, quien se presenta ante los jueces sin acompañante y le piden que se retire. Entonces Ryotaro sube al



PERSONAJES

HINO KAHOKO: ES UNA CHICA ALGO DISTRAÍDA QUE SIMPLEMENTE QUIERE LLEVAR UNA VIDA NORMAL, PERO QUE SE VE ENVUELTA EN TODA CLASE DE SUCESOS EXTRAORDINARIOS. A PESAR DE ESO TIENE BUENOS SENTIMIENTOS Y ODIA A QUIENES ABUSAN DE LOS DEMÁS. TIENE BUEN OJO PARA LOS CHICOS, Y NI QUE DECIRLO, UN BUEN PEGUE.

RYOTARO TSUCHIURA: ES COMPAÑERO DE KAHOKO, Y AUNQUE ES CALLADO Y ALGO MISTERIOSO TAMBIÉN ES AMABLE. ES UN GRAN PIANISTA PERO DEBIDO A UNA MALA EXPERIENCIA DEJÓ DE TOCAR. SIEMPRE LO VEREMOS PELEANDO CON LEN, A QUIEN CONSIDERA UN PRESUMIDO, Y CON RAZÓN. LE TIENE UN AGRADECIMIENTO ESPECIAL A KAHOKO, PUES GRACIAS A ELLA REDESCUBRE SU AMOR POR LA MÚSICA.

LEN TSUKIMORI: UN CHICO FRÍO Y A VECES GROSERO, PARA QUIEN LA MÚSICA NO ES UN PASATIEMPO SINO UNA OBLIGACIÓN. NACIÓ EN UNA FAMILIA DE MÚSICOS TALENTOSOS, POR LO QUE SIEMPRE SE SIENTE OPACADO POR SUS PADRES. DESDE QUE CONOCE A KAHOKO EMPIEZA A ABRIRSE UN POCO, Y A VER LA MÚSICA DE UN MODO DISTINTO.

KAZUKI HIHARA: ES UN CHICO MUY ALEGRE, ALGO DESORDENADO Y CONFIANZUDO, QUE TOCA LA TROMPETA, SIEMPRE PARECE ESTAR DE BUENAS Y DESDE EL PRINCIPIO SE SIENTE MUY CÓMODO JUNTO A KAHOKO.

AZUMA YUNOKI: TODAS LAS CHICAS QUIEREN CON ÉL Y ES MUY RESPETADO EN LA ESCUELA. VIENE DE UNA FAMILIA DE DINERO Y TIENE UN PORTE ELEGANTE, Y AUNQUE ES MUY AMABLE CON TODOS PUEDE QUE ESTO SÓLO SEA EN APARIENCIA. SU INSTRUMENTO ES LA FLAUTA.

SHOKO FUYUMI: ADEMÁS DE KAHOKO ES LA ÚNICA CHICA QUE ENTRÓ EN EL CONCURSO DE MÚSICA, ES MUY TÍMIDA Y CALLADA, ALGO INSEGURA TAMBIÉN. ADMIRA A KAHOKO Y LLEGAN A SER BUENAS AMIGAS.

KEICHI SHIMIZU: TIENE TODA LA APARIENCIA DE UN BISHONEN, Y SIEMPRE ESTÁ ADORMILADO O ECHANDO LA SIESTA EN EL SALÓN O EN EL PASTO, POR LO QUE ES APODADO "LA BELLA DURMIENTE". TOCA EL CELLO.

ESTA SERIE PERTENECE AL GÉNERO *REVERSE HAREM,* QUE AL CONTRARIO DE LAS SERIES DONDE MUCHAS CHICAS SE ENAMORAN DEL PROTAGONISTA, AQUÍ ES UNA CHICA LA SUERTUDA QUE ESTÁ RODEADA DE GALANES. ES RARO VER ESTE TIPO DE SERIES, PERO LA VERDAD NO NOS QUEJAMOS, ASÍ QUE CHICAS, PREPÁRENSE PARA EL TACO DE OJO.







escenario y toma el lugar del acompañante. Kahoko logra salir del paso. Ahora Ryotaro es parte del concurso, Kahoko se disculpa con su amigo, pero él está de mejor humor y lo toma por el lado bueno.

Todos los participantes van a pasar unos días a casa de la familia de Shoko. Ahí conocemos un poco más sobre Kazuki Hihara, que por primera vez se pone serio y nos da a entender que le gusta Kahoko, lo que no le hace mucha gracia a Ryotaro.

Con forme pasa el tiempo Kahoko adquiere más experiencia en la música, en la amistad y en el amor, que está latente en el aire todo el tiempo; sin embargo, detrás de cada uno de los chicos hay una historia, una melodía y muchas posibilidades de romance, tristeza y diversión para Kahoko.

MÚSICA Y VARIEDAD

La Corda D´oro es una de esas series donde hay gran variedad de colores de cabello, el dibujo es agradable y los chicos guapos, así que la calidad está asegurada. Por otra parte, siendo una serie que se trata de música, esperaríamos que tenga un buen soundtrack, y digamos que en este aspecto *La Corda D´oro* se mantiene en la música clásica. El opening, *Brand New Breeze*, de **Kanon** es bastante bueno, también el ending, *Crescendo* de **Stella Quintet**.

Una serie diferente con un toque musical que tiene la ventaja de que a diferencia de otros animes del estilo dirigidos a las chicas, no es aburrido ni dramático en exceso. Así que ya saben, en vez de tratar de sacarle notas a esa pobre guitarra apúntense a ver esta serie. ¡Que la disfruten!

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe a todos!





BIRDY THE MIGHTY DECODE 2

LA TRIPLE VIDA NO ES NADA SENCILLA

Por Naria-chan

EN LA ANTERIOR ENTREGA SE NOS PRESENTO UN REMAKE DEL OVA QUE SE CREO HACE YA MAS DE 10 AÑOS. SIN EMBARGO, EN ESTA OCASIÓN HAN DECIDIDO NO HACER LA ESPERA TAN LARGA Y MOSTRARNOS LA SEGUNDA TEMPORADA DE LAS AVENTURAS DE LA SEXY POLICÍA ESPACIAL, OBLIGADA A COMPARTIR UN CUERPO CON UN JOVEN ESTUDIANTE AL QUE ELLA MATO POR ERROR A LA HORA DE CUMPLIR CON SU DEBER. EN ESTA OCASIÓN BIRDY TENDRÁ LA OPORTUNIDAD DE ENCONTRAR NUEVAMENTE A UN VIEJO AMIGO EN MEDIO DE UN NUEVO MAL QUE AMENAZA LA TIERRA, Y AHORA MISMO LES PLATICARE BIEN DE QUÉ SE TRATA TODO ESTO.

NUEVOS ENEMIGOS DURANTE UN TIEMPO DE CALMA

Empezamos con un pequeño de la infancia de Birdy, cuando ésta vivía en su planeta natal Altair. Birdy parece estar escalando un risco y cae, aunque gracias a sus habilidades no se lastima, y ahí es donde vemos a un chico que obviamente era su amigo, de nombre Nataru, y compartía mucho tiempo con él. Volviendo al presente, vemos que un crucero espacial que transporta a prisioneros cae ante un motín.



Después de eso, vemos cómo Hayamiya y sus compañeros de clase ven una grabación sobre las noticias de los estragos durante la última batalla de Birdy (ver la temporada uno), diciendo que hay que ayudar a la reportera que alguna vez convivió mucho con ellos cuando estudió en la escuela, por lo que propone investigar a los que estuvieron involucrados en el incidente con la ayuda de algunos de otros clubes.

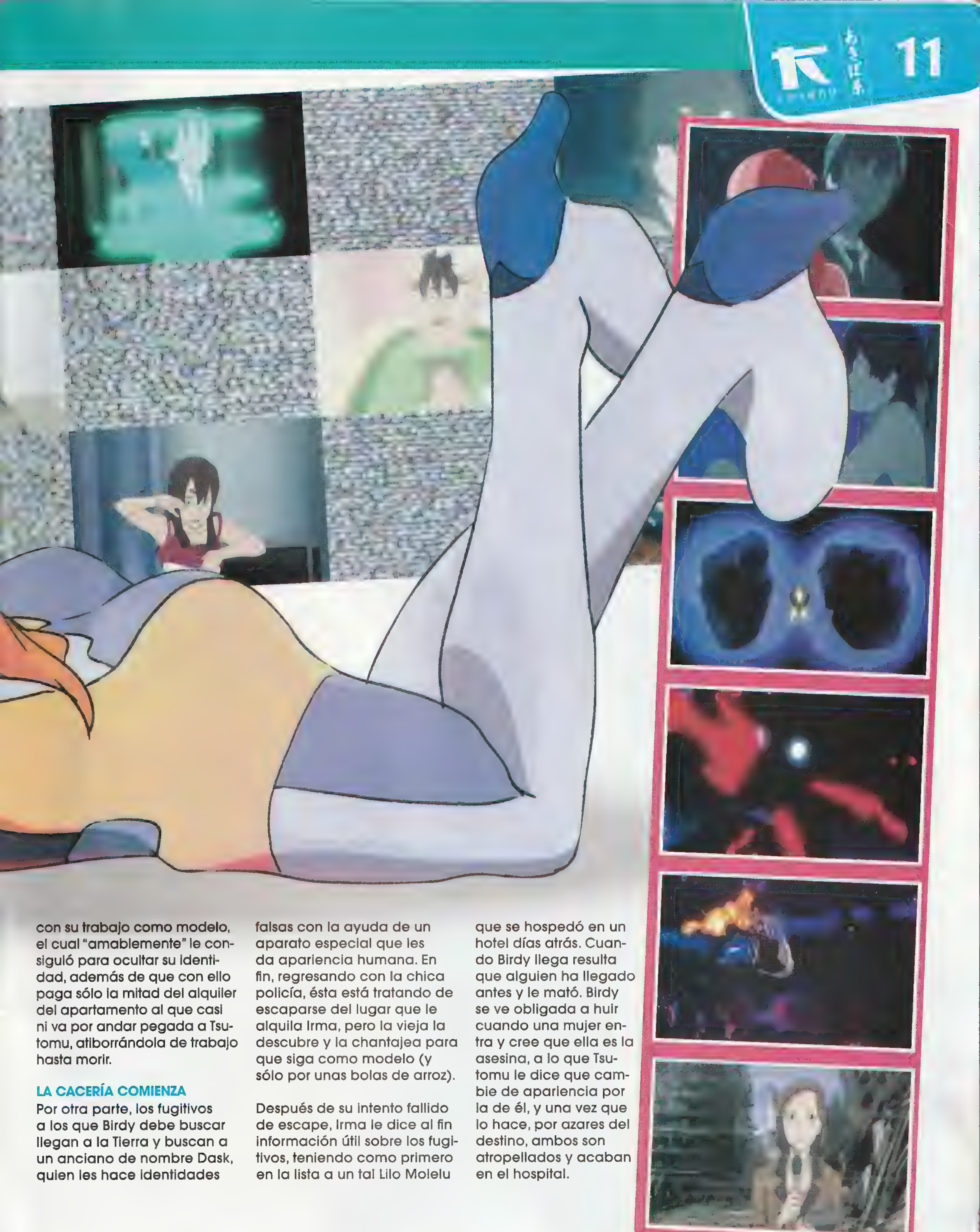
En eso Muroto Keisuke, el reportero de la primera temporada que siempre andaba siguiendo a Birdy, llega a la escuela sólo para promocionar una revista independiente sobre extraterrestres que él mismo publicó. Además Tsutomu, quien también anda envuelto en el plan de Hayamiya, termina por ser pillado otra vez "hablando con él mismo", y la chica se molesta porque en susurros había dicho que lo hacía porque le interesaban los funerales.

CICATRICES POR SANAR Y UNA NUEVA MISIÓN

Tsutomu no para de disculparse, pero Hayamiya cambia su actitud con él al ver que con tan sólo mencionar a Nakasugi (la chica que le gustaba y fue poseída por uno de los enemigos de Birdy y… no les diré más porque si no lo arruinaré todo para los que no la han visto) se deprime hasta por los suelos. El chico le dice que si puede no hacer lo que ella proponía en la escuela, pero ésta se niega y Birdy en su mente le dice que no debería quejarse y simplemente que la ayude. Pero Tsutomu dice que siente como si le dijeran que es su culpa lo que pasó en la ciudad al saber él que ambos tuvieron que ver en ello.

Birdy trata de hacerlo sentir mejor, además de que nos enteramos aquí que por ahora Tsutomu no puede recuperar su cuerpo en un buen rato ya que sufrió daños cuando lo usó para salvar a Nakasugi (nuevamente… vean la primera temporada). Justo en ese momento, Megius la contacta para decir que en la prisión de Atola reportó que una de las naves de transporte de prisioneros fue tomada por éstos, y son los que ocasionaron los desastres en la Tierra, por lo que debe atraparlos.

Después de la tensión del momento, Birdy se va a su trabajo como Arita Shion, la modelo. Para colmo, la informante Irma le dice que, a pesar de tener que cumplir su misión como policía, también debe cumplir



con su trabajo como modelo, el cual "amablemente" le consiguió para ocultar su identidad, además de que con ello paga sólo la mitad del alquiler del apartamento al que casi ni va por andar pegada a Tsutomu, atiborrándola de trabajo hasta morir.

LA CACERÍA COMIENZA

Por otra parte, los fugitivos a los que Birdy debe buscar llegan a la Tierra y buscan a un anciano de nombre Dask, quien les hace identidades falsas con la ayuda de un aparato especial que les da apariencia humana. En fin, regresando con la chica policía, ésta está tratando de escaparse del lugar que le alquila Irma, pero la vieja la descubre y la chantajea para que siga como modelo (y sólo por unas bolas de arroz).

Después de su intento fallido de escape, Irma le dice al fin información útil sobre los fugitivos, teniendo como primero en la lista a un tal Lilo Molelu que se hospedó en un hotel días atrás. Cuando Birdy llega resulta que alguien ha llegado antes y le mató. Birdy se ve obligada a huir cuando una mujer entra y cree que ella es la asesina, a lo que Tsutomu le dice que cambie de apariencia por la de él, y una vez que lo hace, por azares del destino, ambos son atropellados y acaban en el hospital.



BIRDY Y TSUTOMU DE REPENTE SE TOPAN CON UN AUTO NEGRO, Y SIEMPRE RESULTA SER EL AUTO DE LOS MISMOS SUJETOS.

UN REENCUENTRO INESPERADO

Al día siguiente, los tipos que le atropellaron y el doctor no pueden creer que esté ileso, lo cual agradecen enormemente. Cuando Tsutomu va a salir del hospital cambia de nuevo lugar con Birdy (en su versión de Arita Shion), pero justo antes de que pueda salir del edificio ésta tropieza con una pelota y cae al suelo. En ese momento un chico que parece trabajar ahí la ve y se acerca para ayudarla, y al mirar el rostro de la chica la llama Birdy, lo cual impresiona a ésta, descubriendo que se trataba de su amigo de la infancia Nataru.

Birdy está feliz de reencontrarse con su amigo de la infancia, además de que ser la persona de la cual está enamorada, así que aprovecha para hablar con él un poco, ignorando a Tsutomu que no sabe ni quién es el chico. Nataru dice que lleva 14 años en la Tierra después de que en su planeta fueran masacrados por discriminación y él y su padre se vieran obligados a huir (eso porque ellos eran de una raza inferior).

Birdy va después de eso a investigar más cosas sobre los fugitivos con Irma, pues le quitó al fugitivo el chip con el que creaba su falsa identidad. La anciana le dice que no sabe mucho de ello, pero que al parecer hay alguien dentro de la policía de Altair que ayuda a los fugitivos. La chica decide pedirle ayuda a Nataru con algo de información, pero no logra mucho.

Por ahora se los dejo hasta aquí, porque no se los quiero arruinar. Sólo les adelantaré que al parecer Nataru tiene algo que ver con los asesinatos de los fugitivos, ya que un amigo de él en la Tierra fue afectado por el desastre que ellos causaron tiempo atrás y murió (él sobrevivió por ser un Altairiano), además de que para ello usa un poder especial que podría matarlo. En fin, tienen que verlo todo por ustedes mismos.

¡Nos leemos después!
Bye-Bye



KANA MEMO

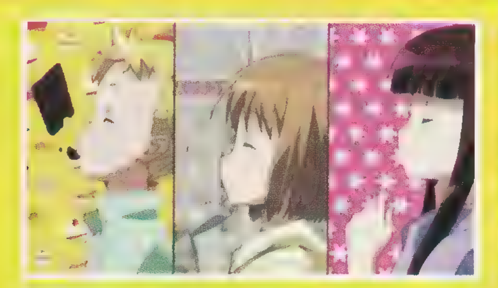
SALIENDO ADELANTE EN LA VIDA

Por Naria-chan

A CARGO DE LOS ESTUDIOS FEEL, NOS LLEGA ESTA HISTORIA DE 13 EPISODIOS, DIRIGIDA POR **SHIGEHITO TAKAYANAGI** Y CON BASE EN EL GUIÓN CREADO POR **RIKA NANASE**, QUIEN TOMÓ COMO MODELO LA HISTORIA ORIGINAL DE **SHOKO IWAMI**. ES UNA PEQUEÑA HISTORIA QUE TRATA SOBRE UNA ESTUDIANTE DE PRIMARIA QUE HA PERDIDO A SU ABUELA, EL ÚLTIMO FAMILIAR QUE LE QUEDABA, POR LO QUE AHORA DEBE BUSCAR DÓNDE VIVIR Y UNA MANERA DE GANARSE LA VIDA; PERO AHORA MISMO LES CUENTO MÁS DETALLES DE ESTA HISTORIA.

CAMBIO DE VIDA INESPERADO

Una niña de nombre Kana está de luto, su abuela acaba de fallecer (siendo ella la única presente en el funeral) y años atrás sus padres fallecieron también, por lo que ahora no tiene a ningún familiar que esté con ella. Para esto, los dueños de la casa en la que ella vivía con la abuela han dado la orden de que saquen todas las pertenencias de la señora, y Kana sale huyendo porque piensa que a ella también la van a vender.

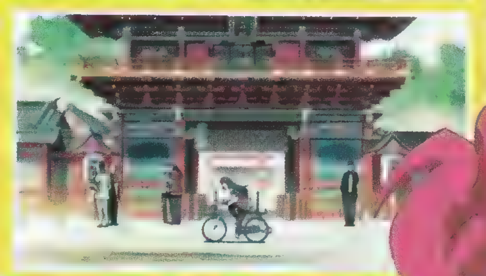




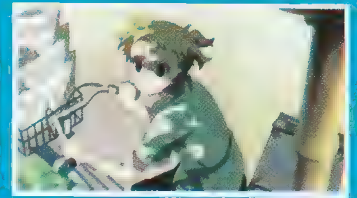


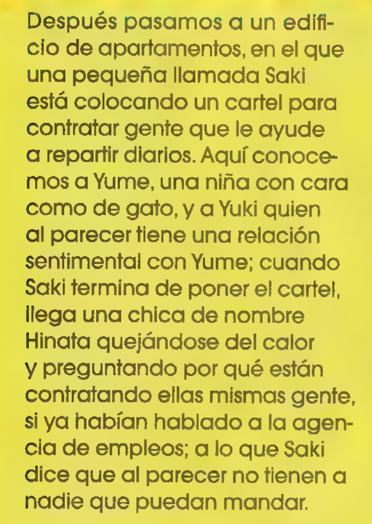


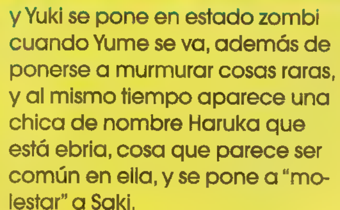












Después pasamos a un edificio de apartamentos, en el que una pequeña llamada Saki está colocando un cartel para contratar gente que le ayude a repartir diarios. Aquí conocemos a Yume, una niña con cara como de gato, y a Yuki quien al parecer tiene una relación sentimental con Yume; cuando Saki termina de poner el cartel, llega una chica de nombre Hinata quejándose del calor y preguntando por qué están contratando ellas mismas gente, si ya habían hablado a la agencia de empleos; a lo que Saki dice que al parecer no tienen a nadie que puedan mandar.

Hinata se queja de que no han tenido descanso en mucho tiempo, pero Saki pone en evidencia que ella aprovecha su tiempo libre para ir a apostar a las carreras de caballos. Yume de repente se lleva a Hinata a otro lugar y Yuki se pone en estado zombi cuando Yume se va, además de ponerse a murmurar cosas raras, y al mismo tiempo aparece una chica de nombre Haruka que está ebria, cosa que parece ser común en ella, y se pone a "molestar" a Saki.

LA NUEVA AYUDANTE

Yume regresa con una Hinata a punto de colapsar por la falta de aire de tanto correr y le dice a Saki que tiene a su ayudante nuevo, la pequeña se emociona pero se decepciona al ver que la torpe Yume llevó un gato. Al poco rato Kana pasa enfrente del mismo edificio y ve el cartel de Saki, en el cual solicitan ayudante con posibilidad para quedarse a vivir en el edificio. En eso Yume y Yuki salen para comenzar con su trabajo, besándose como despedida y sin notar que Kana estaba ahí, quien además ve una escenita montada por Haruka y que involucra a Saki, quien la castiga por andar haciendo desmanes (o sea, cosas vergonzosas).

Kana decide mejor no entrar y comienza a buscar por otro lado un lugar dónde quedarse y le den trabajo. En todo el día no tiene éxito pero decide no desanimarse y encontrar una solución. En su camino sin rumbo fijo es atropellada por Yume, quien iba en su bici, así que decide llevarla con ella para cuidarla hasta que despertara. Kana abre los ojos aturdida y se ve rodeada por las chicas que había visto esa tarde a excepción de la pequeña Saki. Yume le ofrece darle de comer como una manera de compensar que la golpeara con la bicicleta, pero cuando Kana lo prueba y le sabe todo dulce (porque le pone azúcar a la comida), entonces decide preparar algo.



A todas les parece asombrosa la idea de que Kana les cocinara todos los días (claro que Yuki anda como fiera diciendo que lo que hace Yume es excelente y se lo comió todo ella sola), por lo que ésta les pide que la dejen trabajar ahí. Las chicas llaman a Saki para que autorice la idea, lo cual no es ningún problema, menos cuando saben que Kana ya no tiene familia ni un lugar dónde ir; también deciden darle algunas cosas para su uso personal al ver que no llevaba nada.

EL EPISODIO 13 EN REALIDAD ES EXTRA Y NUNCA ESTUVO CONTEMPLADO, PERO SE CREÓ PARA DARLE UN FINAL A LA SERIE.



UN TRABAJO DURO

Kana empieza su nueva vida, por lo que Saki comienza a entrenarla poco a poco, mostrándole la que sería su ruta del reparto de los periódicos y demás cosas, además de dejarla a cargo de preparar las comidas para todos en la casa. Las cosas se ponen algo complicadas cuando todas saben que Kana no sabe andar en bicicleta, pues la carga es demasiado pesada como para hacer las entregas a pie, por lo que las demás se proponen a enseñarle cómo andar en bici; claro que con Haruka y su mente enferma, junto a sus ideas locas, Kana empieza a tenerle algo de terror y no quiere que ella le enseñe.

Kana, al parecer no puede aún dominar el andar en bicicleta así que empieza a hacer su ruta a pie. En su primera salida es sorprendida por la lluvia y busca refugio en un templo, asustándose cuando escucha un grito en el lugar y creyendo que es un fantasma, idea que se le quita cuando se topa con una chica de nombre Mika que resulta también ser una repartidora de diarios pero trabaja en otro lado, quien después se cambia a la misma escuela de Kana y trata de aparentar que es superior a los demás ya que su familia es afectada por la crisis económica y pasó de una escuela rica a una pública; además, ni cuenta se había dado de que Saki había mandado a Haruka para que la cuidara en su primer día de trabajo.

Por otra parte, muy a pesar del trabajo que ahora tiene, Kana debe cuidar la escuela, a la cual va también Saki (sí, es estudiante de primaria pero es la jefa de todas), mientras que las demás ya no asisten a la escuela. Para esto Saki se transforma en una niña exageradamente linda, pero sólo lo hace para que las mamás de sus compañeros se suscriban a su diario.

Saki decide enseñarle la manera en la que puede ganarse la simpatía de sus compañeros y conseguir que las mamás de éstos se suscriban. Al principio parece cosa inútil porque según ella tiene una sonrisa horrible, pero después la usa para que la competencia en la que trabaja Mika no adquiera ese diario, usando la sonrisa de Kana como una manera de espantar a las personas que quieran aceptar la suscripción de Mika al mandarla con ella; por ahora hasta aquí se los dejo para que se animen a ver esta divertida historia que promete horas de entretenimiento. ¡Nos leemos después!
¡Bye-Bye!

FICHA TÉCNICA

HISTORIA: SHOKO IWAMI DIRECTOR: SHIGEHITO TAKAYANAGI GUION: RIKA NAKASE ESTUDIO: FEEL GÉNERO: COMEDIA, YURI AUDIENCIA: MAYORES DE 13 AÑOS EPISODIOS: 13 AÑO: 2009 OPENING: *KIMI E TO TSUNAGU KOKORO* DE AKI TOYOSAKI, KAORU MIZUHARA Y RIE KUGIMIYA ENDING: *YAHHO!!* DE YUI HORIE



PANI PONI DASH

DESPUÉS DE ESTO LA ESCUELA NO VOLVERÁ A SER LA MISMA

Por Izzaki

LA ESCUELA PUEDE SER EL ESCENARIO DE LOS SUCESOS MÁS DESCONCERTANTES Y RAROS, Y UNO NUNCA SABE QUIÉN SERÁ EL NUEVO MAESTRO QUE HARÁ DEL AÑO ESCOLAR UNA AVENTURA BIZARRA Y A LA VEZ DIVERTIDA. CON UN CLARO DESORDEN Y UNA ENTRETENIDA COLECCIÓN DE PERSONAJES RAROS *PANI PONI DASH* ES UNA SERIE QUE ENTRE PARODIAS Y RISAS TE ENCANTARÁ. ¡VAMOS A CONOCERLA!





Pani Poni Dash comenzó como manga del autor **Hekiru Hikawa** publicado por Square Enix en el año 2000, y fue en 2005 cuando esta alocada historia fue adaptada al anime bajo la dirección de **Akiyuki Shinbo** (quien también dirigió *Sayonara Zetsubou Sensei*), con diseño de personajes de **Kazuhiro Ota** y la producción de GANSIS Y SHAFT. La serie tiene 26 capítulos y un OVA especial salió a la venta junto con los DVD´s del anime.

REBECCA MIYAMOTO: LA ELEGIDA

Desde el espacio unos extraterrestres vigilan la Tierra. Han decidido tomar a un humano como muestra, y ella es Rebecca Miyamoto, una niña de 11 años que ahora cargará sobre sus hombros el destino de la humanidad. Pero Rebecca tiene cosas más importantes que hacer, como dormir; es su primer día en la escuela y se le ha hecho tarde. Adormecida y acompañada por Mesousa, un conejo blanco de expresión estoica toma el autobús hacia la escuela.

Mientras tanto, en el salón 1-C la energética Himeko, la fría Rei y otras chicas de la clase discuten sobre cómo se mirará su nueva profesora, mientras un maestro anciano y extraño hace de suplente.

Rebecca se ha equivocado de camión y ahora está cerca del mar; después vuelve a perderse y junto con Mesousa se encuentra en medio del bosque, donde misteriosamente hay una máquina de bebidas. Como siempre pasa, la máquina no da buen servicio y la niña la patea; la máquina se abre y revela en su interior a un gran gato blanco sosteniendo latas de refresco que se presenta como Dios. Después de este loco encuentro la gente de la escuela Peach Moon ha venido a buscarla.

AL PARECER ESTA SERIE, REPLETA DE PARODIA Y HUMOR ABSURDO, LE ENCANTA A LOS AKIBAS JAPONESES QUE LA COLOCARON EN EL TERCER LUGAR EN UNA ENCUESTA SOBRE LOS 100 MEJORES ANIMES, REALIZADA POR TV ASASHI EN 2006. MIREN NADA MÁS, QUIEN LO DIRÍA.

Resulta que Rebecca, a pesar de su corta edad es la nueva maestra, y está preocupada de que se burlen de ella por llegar tarde. Al entrar las chicas de la clase literalmente la bombardean con preguntas. Esto asusta y desespera a la niña que acaba gritando y finalmente escondiéndose tras las cortinas. Rei la invita a salir, pero cuando la consigue mete la pata y Becky, que es como le dicen de cariño a la nueva profesora, sale huyendo del salón. Odia que la traten como a una niña, aunque lo sea, pero después se calma y dice intentarlo otra vez con sus alumnas, que deciden respetarla como la maestra que es.

CHIQUITA, PERO MANDONA

Becky toma confianza y empieza a ponerles apodos ofensivos a sus alumnas: llama peinado raro a Himeko, bicho raro a Miyako y simplona a Kurumi. Esto hace que las chicas se sientan mal y aunque Rei trata de que la maestra las trate con respeto, ella sólo hace berrinche y se escapa a la sala de profesores. Los otros maestros le aconsejan a Becky que se aprenda los nombres de sus alumnas, pero ella lo considera estúpido.

Miyako, sintiéndose una chica del montón se deprime mucho, sus compañeras están preocupadas por ella y Becky decide disculparse. Por fin se ha aprendido su nombre y en el salón le pone más atención, lo que hace enormemente feliz a la chica.

Un robot de la NASA aparece misteriosamente en el salón, pero después de dar lata un rato explota cuando no lo dejan ir al baño. Todos estos sucesos raros parecen estar ligados a los extraterrestres que espían a Rebecca desde el espacio.

Cada día nuevos problemas y sin sentidos se agregan a la clase. Rebecca trata de ser una buena maestra y transmitir algo de conocimiento a sus alumnas, pero una chica mágica, cabellos que dan poderes, chicas con orejas de gato y una conspiración extraterrestre se atravesarán en el camino.

BUEN RITMO Y MUCHA PARODIA

La parodia es un elemento básico en esta serie, donde se hace referencia a varios animes, entre ellos *Vampire Hunter D* y *Gundam*, además de videojuegos como *Mario Bros* y películas como *James Bond*, *El*







PERSONAJES

extraño mundo de Jack a su avorrita. Además, *Pani Poni Dash* hace tributos a varios mangakas, que si bien no se cachan a la primera, muchos fansubs nos ayudan con algunas notas para orientarnos.

La música, a cargo de **Kei Haneoka**, merece mención aparte, pues además de ser muy chidas y quedar a la perfección con la serie, es también bastante diferente a lo que estamos acostumbrados a escuchar. *Pani Poni Dash* cuenta con tres openings y seis endings que se van rolando al azar cada capítulo. Los temas de entrada son: *Yellow Vacation*, interpretado por las alumnas de la clase 1 C, *Roulette Roulette* y *Shojo Q* de los mismos artistas. Y algunos de los temas de cierre son *Ginpo* y *Moonlight Love*, de las alumnas de los alumnos del 1 C y *Faraway Dream* y *Snow, Moon, and Flower* de quien presta su voz para Rebecca Miyamoto.

El estilo de dibujo es muy atractivo y dinámico, esta es una serie donde definitivamente la acción nunca falta, y tampoco la comedia, que aunque a veces puede parecer un poco cruel o sacarnos un poco de onda siempre termina haciéndonos reír. En conclusión *Pani Poni Dash* es de esas series absurdas y divertidas que se burlan de todo y todo puede pasar.

¡Que la disfruten y hasta la próxima! Y recuerden ¡Que la Fuerza los acompañe a todos!



PANI PONI DASH HACE REFERENCIA A LA CULTURA DEL INTERNET EN JAPÓN Y UTILIZA MUCHO LOS EMOTICONES JAPONESES, QUE EN OCASIONES APARECEN EN LA CARA DE LOS PERSONAJES A MANERA DE EXPRESIONES.



REBECCA MIYAMOTO: UNA NIÑA PRODIGIO QUE TERMINÓ LA UNIVERSIDAD A LOS 11 AÑOS. SU PADRE ES AMERICANO Y SU MADRE JAPONESA, LO QUE EXPLICA SU CABELLO RUBIO. NO SE DEJEN ENGAÑAR POR SU APARIENCIA INFANTIL PUES CUANDO SE ENOJA ES UNA BESTIA, ADEMÁS DE SER ES BASTANTE SARCÁSTICA E [illegible].

HIMIKO KATAGIRI: HIPERACTIVA Y ALEGRE HASTA EL PUNTO DE SER IRRITANTE. ESTA EXÓTICA CHICA SE CONVIERTE EN LA FAN NÚMERO UNO DE BECKY A QUIEN ENCUENTRA ADORABLE Y SIEMPRE QUIERE ESTAR ENCIMA DE ELLA ABRAZÁNDOLA. SIEMPRE DICE PALABRAS COMO MALO Y CABEZA, ASÍ SIN SENTIDO. NADA MÁS PORQUE SÍ.

REI TACHIBANA: ES UNA CHICA DE LENTES QUE SIEMPRE VIENE A METER ORDEN EN EL SALÓN Y QUE INCLUSO LE ENSEÑA LECCIONES MORALES A BECKY. ES LA MÁS MADURA DE LA SERIE Y SIEMPRE ESTÁ PELEANDO CON [illegible].

MIYAKO UEHARA: TIENE UNA FRENTE EXTREMADAMENTE BRILLOSA Y SIEMPRE LE HACEN BURLA PORQUE SE MATA ESTUDIANDO Y REALMENTE NUNCA LLEGA A DESTACAR.

KURUMI MOMOSE: ES UNA CHICA COMÚN Y CORRIENTE EN TODO LO QUE HACE. LO QUE CAUSA QUE PASE DESAPERCIBIDA Y SE DEPRIMA.

SAYAKA SERIZAWA: ES CONSIDERADA LA CHICA BUENA DEL SALÓN Y DESTACA POR SU GRAN CANTIDAD DE CABELLO Y LOS GRANDES LISTONES QUE LO SUJETAN. [illegible] DEL AÑO.

ICHIJO: MISTERIOSA Y CALMADA, ESTA CHICA ES LA REPRESENTANTE DE LA CLASE. DESPUÉS SE ENTERA DE QUE LOS EXTRATERRESTRES ESTÁN OBSERVANDO A BECKY.

MESOUSA: ESTE INFORTUNADO CONEJO ES UNA PARODIA DEL TÍPICO [illegible] QUE ACOMPAÑA A LA PROTAGONISTA, Y AUNQUE NO ES LA MASCOTA DE BECKY LA SIGUE A TODAS PARTES. [illegible] SIEMPRE ESTÁ DEPRIMIDO, PRINCIPALMENTE POR SU FALTA DE [illegible] LO QUE LE IMPIDE [illegible].



LA ESPERA HA TERMINADO

Por Izzaki

AL IGUAL QUE OTRAS HISTORIAS DE LA GRAN MANGAKA **RUMIKO TAKAHASHI**, INUYASHA SE HA CONVERTIDO EN UN ANIME BÁSICO PARA LOS AKIBAS QUE, SIEMPRE CON GANAS DE MÁS, HEMOS DISFRUTADO DE DECENAS DE EPISODIOS, TOMOS DE MANGAS, ADEMÁS DE VARIAS PELÍCULAS Y HASTA VIDEOJUEGOS PROTAGONIZADOS POR EL CHICO MITAD DEMONIO, Y KAGOME, LA CHICA ESTUDIANTE CON PODERES ESPIRITUALES. TAL VEZ MEDIO TRAUMADOS POR EL FINAL ABIERTO QUE TUVO RANMA ½ MUCHOS PENSÁBAMOS QUE CON INUYASHA PASARÍA ALGO PARECIDO, SIN EMBARGO, DESPUÉS DE AÑOS LAS PLEGARIAS DE LOS AKIBAS FUERON ESCUCHADAS Y UNA CONTINUACIÓN DE ESTE ANIME ESTÁ DISPONIBLE Y RECIÉN SALIDA DEL HORNO PARA QUE AL FIN PODAMOS VER ANIMADO, Y EN FIEL ADAPTACIÓN DEL MANGA, EL FINAL DE ESTA APA SIONANTE SERIE.

InuYasha Kanketsu-hen, como se conoce en japonés a este anime, se estrenó en tierras del País del Sol Naciente apenas en octubre de 2009. Por ello es que de los 26 episodios que hasta ahora se tienen planeados apenas ha salido más o menos la mitad, así que mientras la expectación crece y los capítulos nuevos siguen apareciendo, vayamos a ver una reseña de lo que esta temporada final nos tiene preparado.

TODOS TRAS LA PERLA DE SHIKON

Nos situamos una vez más en el mágico e impredecible Japón feudal. Los humanos y seres míticos conviven en un mundo donde todo puede pasar, y retomamos nuevamente el hilo donde nos habíamos quedado en 2004; Inuyasha, junto con Kagome, el mujeriego Miroku, Sango, su mascota Kirara y el pequeño Shippo, viajan en busca de los fragmentos de la Perla de Shikon, tratando de que no caiga en manos equivocadas, en especial las de Naraku.

Encerrados y resentidos, Hakudoshi, Kagura y Moryomaru planean traicionar a Naraku, quien ya sospecha pues ha visto las pláticas de sus subordinados a través del espejo de Kanna. Pero para Inuyasha y compañía las cosas son más relajadas; Miroku hace enojar a Sango con sus ocurrencias mientras que el chico perro va en busca de Kagome, que trata de dar lo mejor de sí en sus exámenes e integrarse una vez más a la vida normal. Esto no dura ni cinco minutos pues Inuyasha va por ella y la conduce a través del pozo.


paper
craft



16
17
18
19
20
22
24
25
21
23
26
28
30
31
27
29
paper craft
Seto no Hanayome


AKIBA-KE¡
LA EVOLUCIÓN DEL OTAKU



AKIB
LA EVOLUCIÓN DEL OTA


BA-KEi




1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
paper craft



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
paper craft
Seto no Hanayome





LA PRODUCCIÓN DE INUYASHA FINAL ACT ESTUVO A CARGO DE SUNRISE, ESTUDIO DE ANIMACIÓN RESPONSABLE DE LOS 167 CAPÍTULOS ANTERIORES DE ESTA SERIE, ADEMÁS DE QUE SE CONSERVÓ EL MISMO EQUIPO DE TRABAJO Y DE SEIYUUS, ASEGURANDO LA CONTINUIDAD DE LA HISTORIA, TODO BAJO LA DIRECCIÓN DE **YASUNAO AOKI** Y **MASAHI IKEDA.**

Pronto Kagome e Inuyasha se encuentran con Hakudoshi y con insectos venenosos que los atacan. El chico perro pelea al tiempo que Sango y Miroku se unen a la batalla. Mientras tanto, Kagura es enviada para extraer el fragmento de Perla de Shikon que tiene en el cuello; sin embargo, después de perseguirlo y discutir Kagura se conmueve por los deseos de venganza del chico y lo deja escapar, traicionando así a Hakudoshi, quien le encargó esa tarea. Sabiendo esto el chico trata de matarla, pero Inuyasha intervine, aunque no puede evitar que las creaciones de Naraku peleen. Hakudoshi está muy seguro de ser más que un simple instrumento de Naraku y se postula como su próximo reemplazo, pero la cosa resulta diferente y Hakudoshi es abandonado por su amo, y ya sin protección es absorbido por el túnel de viento de Miroku.

Moryomaru, por su parte, atrapa a Kohaku, pues también está tras el fragmento de Perla de Shikon que posee el chico. Afortunadamente Sango y Kirara lo salvan y el emotivo encuentro entre hermanos es inevitable.

KAGURA RECUPERA SU CORAZÓN

Después Inuyasha y los demás, acompañados de Kohaku, llegan hasta la tumba de Midoriko, una princesa que murió luchando contra los demonios. Entonces Inuyasha ve el recolector de almas de Kikyo y lo sigue, encontrando que la sacerdotisa usará el alma de Midoriko para recuperar sus poderes y luchar contra Naraku. Kikyo le explica a Inuyasha que deben juntar los fragmentos de la perla de Shikon para que cuando ésta caiga en manos de Naraku la purifiquen junto con él, ya que para destruirlo deben acabar primero con sus almas.

Kohaku sabe que debe derrotar a Naraku, aunque muera al ser extraído el fragmento de Perla que hay en su cuerpo. Koga por su parte también siente la urgencia de enfrentarse a Naraku, pues en sus piernas también hay partes de la Perla de Shikon. El chico va en busca del Goraishi, el tesoro de su clan.

Kagura se encuentra con Naraku, quien sorpresivamente le dice que la va a liberar regresándole su corazón, y aunque lo hace, inmediatamente después hiere mortalmente a Kagura, quien como puede llega a un campo de flores para gozar aunque sea unos minutos de su libertad. Sesshomaru, que luchaba con Moryomaru, que se ha convertido en un adversario poderoso, deja el combate en el que se ha roto su espada, para ver una vez más a Kagura que muere sonriendo.

TRUCOS DE ZORROS Y PODERES DE ESPADAS

Sesshomaru habla con Totosai, quien le dice que debe forjar una vez más su espada, y que se ha roto por un cambio en su corazón, aunque Sesshomaru se muestra escéptico. Mientras tanto, Inuyasha y los demás caminan por el bosque cuando algo golpea a Shippo y lo deja tirado en el piso, sus amigos no hacen mucho caso y se meten en una mansión que aparece prácticamente de la nada y que es atendida por demonios zorro. De pronto Shippo se ve enlistado en un examen para demonios zorro que consiste en asustar y hechizar a sus amigos, que se hospedan en la mansión sin saber nada de esto. El niño primero no quier participar, pero al ver que sube de posición cada vez que vence a Inuyasha decide hacerle maldades para seguir subiendo de rango.

En un breve viaje al mundo actual Kagome habla con su abuelo, quien le dice que pidiendo el deseo correcto la Perla de Shikon será purificada y desaparecerá del mundo.

Sesshomaru por su parte ha aprendido una nueva técnica con su recientemente forjada espada Tenseiga, que consiste en abrir una puerta que envía el cuerpo del enemigo al infierno. Inuyasha también quiere nuevas habilidades para su espada, en especial la de absorber el poder del enemigo; así es como se entera de la existencia de Dakki, la espada demoníaca que posee este poder.

Toshu es un tipo que estaba haciendo esta espada hasta que un demonio llega a exigírsela. En eso Inuyasha lo defiende y durante la pelea Toshu consigue que la espada absorba el poder del demonio, quedando así terminada. Pero ahora Toshu se enfrenta a Inuyasha, absorbiendo el poder de Tetsusaiga; sin embargo, es demasiado y el tipo muere. La energía regresa a su fuente original y así la espada de Inuyasha obtiene la habilidad de robar el poder del enemigo. Mientras tanto, un chico lobo demonio le pide ayuda a Koga para rescatar a su hermanito de las garras de Byakuka, uno de los demonios de Naraku.

UNA DIFÍCIL BATALLA

Totosai envía a Inuyasha con un demonio ermitaño para que entrene y aprenda a usar correctamente la nueva habilidad de su espada. Mientras tanto los



LA ANIMACIÓN, QUE CUBRE LOS CAPÍTULOS 36 A 56 DEL MANGA DE INUYASHA, TIENE COMO OPENING LA CANCIÓN *KIMI GA INAI MIRAI*, INTERPRETADA POR **DO AS INFINITY**, Y COMO TEMA DE SALIDA WITH YOU, UNA ROLA DE **AAA** (Y NO ME REFIERO PRECISAMENTE LA LUCHA LIBRE)

enemigos se fortalecen. Moryomaru absorbe a dos demonios haciéndose más fuerte, pero Naraku, quien no quiere quedarse atrás, integra un árbol demoniaco a su cuerpo, lo que le permite atravesar las barreras de otros demonios. No conforme con esto convence a Moryomaru de que lo absorba, pero esto es sólo un truco para que él pueda absorberlo desde dentro, reclamando al Infante como su corazón.

Inuyasha y sus amigos, a los que se ha sumado Kikyo, se enfrentan a este Naraku mejorado. La sacerdotisa propone usar el fragmento de Perla que tiene Kohaku para atacar, pero Miroku se opone y ataca a Naraku con su túnel de viento, y aunque se envenena con el miasma de Naraku, se niega a detenerse hasta que Inuyasha lo obliga. El monje queda al borde de la muerte y Kikyo no puede curarlo por completo con sus habilidades de purificación. Naraku le dice a Inuyasha que se va a arrepentir, pues Miroku casi llega a absorber su corazón.

TELARAÑAS

Naraku sabe el plan de purificar la Perla en cuanto él la tenga en sus manos, así que decide ir en busca del corazón humano que una vez desterró de su cuerpo, y con él trae de vuelta todos los sentimientos negativos que lo unen a Kikyo.

Mientras tanto, Miroku ha sanado al fin y Kikyo sale al campo junto con Kohaku; ahí la sacerdotisa se da cuenta de las telarañas que Naraku ha tendido para atraparla. Una nueva treta de Naraku pondrá los buenos sentimientos de Kagome y Kikyo a prueba, mientras la próxima batalla se aproxima.

VOLVIENDO A LAS ANDADAS

Inuyasha es un anime que destaca por su trama entretenida, sus simpáticos personajes y un carisma especial que comparte con otras obras de **Takahashi**, quien en esta ocasión nos ha brindado una historia si bien menos cómica que *Ranma ½* o *Urusei Yatsura*, sí igual de interesante y divertida. Así que estén pendientes porque el perro demonio más famoso del mundo del anime vuelve a las andadas.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe a todos!

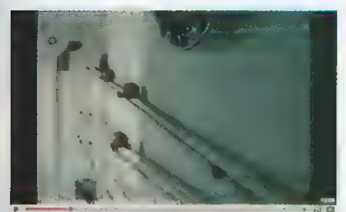






Recargar Parar Inicio http://www.

Hola mis cibernautas, akibas y demás gente que como yo pierde el tiempo sanamente en Internet. En está ocasión les tengo algunas recomendaciones que nuestros lectores amablemente mandaron a nuestra redacción. Esperemos sean de su agrado, y si no, demándenme [illegible]



EFECTO DOMINÓ

http://www.youtube.com/watch?v=j7hiVD2BxA0

A esto se le conoce como "nada mejor que hacer", porque para que alguien haga cosas así por toda la casa se necesita paciencia y mucho tiempo libre, además de aventarse unas cuantas horas frente a la televisión memorizando algunos buenos trucos para esto. Ustedes se preguntarán: ¿Para qué tanto acomodar cosas? Véanlo para descubrirlo, porque sólo les diré que todo comienza con el sonar de un despertador.



AXIS POWERS HETALIA CARAMELL DANSEN

[illegible]

Ya sabemos que las parodias siempre están a la orden del día, y esta vez les tocó a los personajes de *Axis Powers Hetalia* bailar el ya conocido *Cramell Dansen*. Y aunque digan que cualquiera puede hacer una animación como esta, la verdad es que se lleva su chambita, pues el que se vea tan bien requiere tiempo, esfuerzo, paciencia, y una buena dosis de humor.



ANIMATION VS ANIMATOR

http://www.youtube.com/watch?v=4z3mgKMqd7I

Cuidado cuando trates de hacer una animación en flash, por muy sencilla o corta que sea, porque quizá tu personaje central se revele contra ti y comienza a atacarte usando todo lo que tenga a la mano para evitar que lo dañes o lo borres por revoltoso, incluyendo las herramientas del programa y el más pequeño iconito que tengas en tu pantalla.



DUBAI FOUNTAIN

http://www.youtube.com/watch?v=jD69C0y6_J0

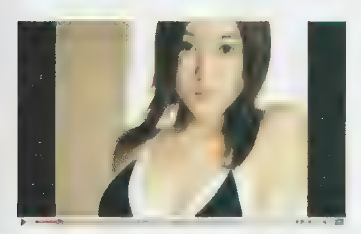
Estos chicos de Dubai nunca dejan de sorprendernos, no contentos con construir la ciudad más moderna en pleno desierto, fabricar de la nada islas artificiales y el edificio más grande del mundo (al que aún le están agregando pisos después de romper el récord) ahora nos deleitan con un espectáculo de luz, sonido, y mucha, pero mucha agua. La fuente de Dubai es el ícono en tecnología en cuanto a mover miles de litros de agua por segundo, en un mágico ballet visual (Dios, soné tan ñoña) gracias a la innumerable cantidad de lámparas, colocadas en cada chorro de agua que forman figuras al ritmo de la música, en verdad, es sorprendente.



NARUTO RANDOMNESS 7

http://www.youtube.com/watch?v=Up6fg7l6RKQ&feature=sub

Sí, sí, ya sé que recomendé estos flash en el número pasado, pero qué puedo decir, me encantaron, y el número siete en especial es de mis favoritos, nada mejor para pasar la tarde y olvidarte que tenías cosas más importantes que hacer, que ver estupideces por Internet jijiji. Bueno, mientras sean estupideces agradables, cuál es el problema, pregúntame yo.



PRETTY GIRLS ORIENTE

http://www.youtube.com/watch?v=AR1AXBQr300

Y ahora para deleite de todos los fans de las chicas nipponas, finalizaremos con una linda selección de modelos orientales, posando por supuesto en traje de baño, no me responsabilizo de infartos ni taquicardias fan service, jejeje.

Agradecemos a nuestros lectores, Anai, Itachi, Wendolín Gómez, e Itahi "tenma" por sus recomendaciones. Si tienes alguna recomendación para esta sección, mándala a nuestro mail, **akiba_kei@vanguardiaeditores.com**, todas serán bienvenidas.

HAL

Por Izzaki

LEGENDS UN CONSENTI CONSOLAS AH



SE VENÍA PLANEANDO DESDE HACE ALGÚN TIEMPO, PERO EN LA CÓMIC-CON 2009 SE HIZO OFICIAL EL LANZAMIENTO DE *HALO LEGENDS*, UN RECORRIDO AL ESTILO ANIME QUE NOS LLEVA DE LA MANO POR ALGUNOS DE LOS MOMENTOS MÁS EMOCIONANTES DEL UNIVERSO *HALO*. UN GRAN VIDEOJUEGO MÁS CINCO DE LOS MEJORES ESTUDIOS DE ANIME, ¿EL RESULTADO? SIMPLEMENTE ESPECTACULAR.

En febrero, junto con el anuncio de dos títulos del afamado videojuego, llegó *Halo Legends*, una serie de siete cortos donde intervienen estudios de la talla de Bones, Casio Entertainment, Production I.G., STUDIO 4°C y Toei Animation. Cada una de estas casas productoras hizo un corto de 15 a 20 minutos con su estilo particular. El proyecto en general fue dirigido por **Frank O'Connor** y **Joseph Chou**, con **Shinji Akamari** (*Appleseed*) como director creativo. La distribución corre por cuenta de Warner Bros.



DO DE LAS
ORA EN ANIME

Los primeros seis cortos embonan perfectamente dentro de la historia oficial de *Halo*, mientras que el último, hecho por Toei, es una especie de parodia. Ahora vayamos a echar ojo a cada una de estas animaciones.

LA NIÑERA
(**Eiko Tanaka** y **Toshiyuki Kanno**, STUDIO 4°C)
A bordo de una nave que cruza el espacio, un escuadrón de soldados ODST discuten los detalles de su próxima misión, que consiste en bajar, junto con una lluvia de asteroides que los hará pasar desapercibidos, a un planeta donde un Profeta está por aterrizar. Su deber es matarlo, lo que les dará meses de ventaja táctica, además, como señala el Sargento Maestro, deberán recolectar información sobre unas ruinas misteriosas, cuya arquitectura no es humana ni Covenant, sino una especie de mezcla.

El escuadrón está formado por Dutch (de Halo 3: ODST), el Sargento Maestro, Checkman y O´Brien, un joven que se queja de que lo hayan sustituido por Cal-141, un Spartan II, de quien ahora es apoyo por si falla.

Al entrar al planeta, Checkman muere en la atmósfera y O´Brien queda atrapado en su cápsula, por lo que el Spartan lo saca. El grupo avanza hacia el punto desde donde van a dispararle al Profeta, pero en el camino se encuentran un Covenant que los ataca y una vez más el Spartan salva el día, lo que no le cae en gracia a O´Brien. El Profeta sale de su nave, es el momento del disparo, pero entonces el Covenant vuelve, hiriendo de muerte al Spartan, que recibe el golpe en vez de O´Brien, quien hace el disparo y mata al profeta. El Spartan está por morir, así que le quitan el casco y descubren, impresionados, que se trata de una mujer. Ya de vuelta en la nave, la manera en que veían a los Spartan ha cambiado.

EL DUELO
(**Mitsuhisa Ishikawa** y **Hiroshi Yamazaki**, con la supervisión de **Mamoru Oshii**, Production I.G)
No a todos les va la religión Covenant, y Fal es uno de ellos. Este Inquisidor no quiere seguir las reglas impuestas por los Profetas y la unión de razas, por lo que es tachado de hereje, a pesar de esto él no tiene miedo a pelear. El Profeta manda matar a la esposa de Fal para enfrentarlo con un enemigo y ponerlo en vergüenza. En un rápido pero emotivo duelo los dos terminan muertos.

EL PAQUETE
(**Shinji Aramaki** y **Dai Sato**, Casio Entertainment)
Un grupo de Spartans; John-117, Frederic-104, Kelly-087, Arthur-079 y Solomon-069, son asignados para recuperar un paquete que se encuentra a bordo de una nave de los Covenant. Tras rastrear se dan cuenta de que el paquete está en la nave insignia. Después de sufrir varias bajas sólo quedan John y Kelly, quien se sacrifica para que el Jefe Maestro cumpla su objetivo.

El paquete resulta ser la doctora Halsey en estado criogénico. John la despierta y juntos tratan de huir, pero se encuentran con un Covenant que le da un arma a John y lo reta a luchar. Afortunadamente vence y junto a la doctora escapa en una nave de Covenant.

ORÍGENES
(STUDIO 4°C)

Cortana le cuenta a Master Chief sobre el tiempo de los Forerunners y su desesperada lucha tras la invasión de The Flood. No habiendo otra opción, los Forerunners crean Halo, para destruir la infección y su alimento: todas las formas de vida inteligente. Sin embargo, todo estaba bien planeado y después de esto fueron los mismos Forerunners quienes repoblaron los planetas, incluida la Tierra. Al final vemos a un Forerunner sobreviviente guardar su armadura en un planeta que se parece mucho al que sale al final de *Halo 3*.

DE VUELTA A CASA
(Production I.G)

Este corto nos cuenta la historia de los Spartans, que más que reclutados fueron secuestrados para ser convertidos en súper soldados. Algunos Spartans, entre ellos Ralph y Daisy, logran fugarse y se encuentran con que en su lugar hay clones viviendo la vida que a ellos les arrebataron. El primer objetivo de Daisy era matar a su clon, pero ya estando frente a frente no puede hacerlo y la otra chica, que es igual a ella, le regala un llavero de osito, que Daisy lleva hasta el día que muere en combate con los Covenant.

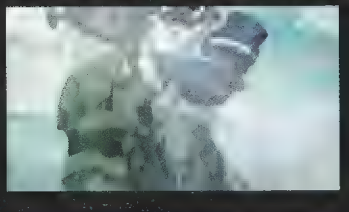
PROTOTYPE
(**Tomoki Kyoda** y **Yasushi Muraki**, Studio Bones)

Un soldado, apodado Ghost por su frialdad incluso ante la muerte, es enviado a un planeta bajo ataque Covenant con la misión de destruir un traje prototipo; sin embargo, ya en la superficie del planeta, Ghost se da cuenta de que muchos de sus hombres no pudieron evacuar. Aunque sus órdenes son destruir el traje y ya, decide usarlo para proteger a su escuadrón. Si bien al final termina sacrificándose al hacer estallar el traje, no sólo cumple su misión, sino que se lleva a varios Covenant con él y da tiempo a que sus hombres escapen.

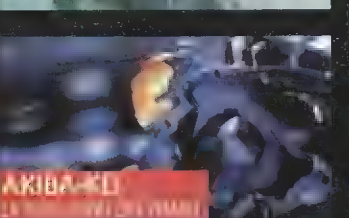
ODD ONE OUT
(**Daisuke Nishio**, Toei Aanimation)

En esta divertida parodia, que nos muestra la parte humorística de Halo, nos encontramos con el Spartan 1337, un tipo algo descuidado que resbala de la nave en que viaja y cae a un planeta habitado por dinosaurios y unos niños vestidos de cavernícolas. Mientras tanto, un Profeta manda tras el Spartan a su nuevo guerrero, Plutón, que aunque es poderoso no deja de ser una bestia torpe. En su pelea contra Plutón, 1337 es ayudado por los chicos del lugar que pelean muy a lo *Dragon Ball*.

LO MÁS DIFÍCIL ES...
Una de las partes más difíciles es darle gusto a los fans, por lo que en *Halo Legends* los detalles están muy cuidados para que nadie salga decepcionado. Esta es, en definitiva, una manera diferente de acercarse a *Halo*, que despierta el interés en quien tal vez no conocía la saga y muestra una nueva faceta a los que ya son fans. Así que si aún no lo han visto córranle a buscarlo en Internet. Hasta la próxima y ¡que la Fuerza los acompañe a todos!












clásicos inolvidables

FUMA NO KOJIRO

UN PELEADOR EXCEPCIONAL

Por Izzaki







PUEDE QUE *SAINT SEIYA* SEA LA OBRA MÁS CONOCIDA DE MASAMI KURUMADA, PERO SUS OTROS ANIMES, POCO CONOCIDOS EN NUESTRO PAÍS TIENEN TAMBIÉN LO SUYO. *FUMA NO KOJIRO* VA DE UNA HISTORIA MÁS BIEN GRACIOSA Y ESCOLAR A UNA INTRINCADA Y EMOCIONANTE TRAMA, QUE INVOLUCRA UNA BATALLA MILENARIA Y PODERES EXTRAORDINARIOS.

EL HÉROE DE LA ESCUELA HAKUO

Todo comienza cuando Kojiro, un chico que por su apariencia nos recuerda bastante a Seiya de *Caballeros del Zodiaco*, es atacado por unos tipos que le roban su identificación, él los derrota, pero queda algo intrigado sobre las intenciones de los ladrones. Después, nuestro protagonista recibe una carta de la princesa Kimeko Hojo, quien le pide ayuda, pues unos gañanes están atacando su escuela. Al ver que la chica es guapa, Kojiro no lo piensa dos veces y emocionado se encamina hacia la Escuela Hakuo.

A penas llegando el chico se da cuenta de que las cosas van mal, hay unos abusones golpeando a un alumno de la escuela y nadie puede ni quiere hacer nada para detenerlos. En eso aparece Ranko Yagyu, maestra de artes marciales en Hakuo, y le ordena a Kojiro que pelee, como si lo hubiera contratado. Él se molesta, pero en un abrir y cerrar de ojos se despacha a los abusones, que se identifican como alumnos de la escuela Seishikan. Kojiro por su parte se presenta como parte del Clan Fuma.

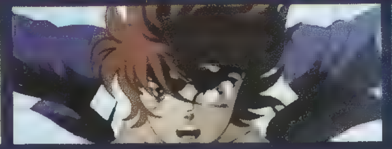
Desesperada y triste, Kimeko le cuenta a Kojiro sobre la decadencia y abuso que ha venido padeciendo la escuela Hakuo, que fue fundada por su abuelo. El chico, aunque la escucha está más emocionado por el buen físico de la chica, lo que le vale un regaño por parte de Ranko.

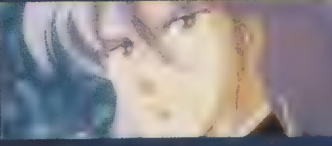
Mientras tanto los alumnos de Seishikan se encuentran con Asuka Musashi, perteneciente al Clan Yasha, enemigo del Clan Fuma, al que pertenece Kojiro. La misión de éste como protector de la escuela Hakuo apenas comienza y Koske Mibu, miembro del Clan Yasha, lo enfrenta. Mibu tiene un poder para congelar las cosas con su espada, lo que al final derrota a Kojiro que insiste en seguir peleando.

En la escuela empiezan a ver a Kojiro como un héroe, lo que lo hace muy feliz, pero en la noche y a solas, la maestra Ranko lo regaña y ¡hasta le quiere dar de latigazos por su comportamiento bobalicón! Total, que el pobre Kojiro queda colgado de un pie en un árbol, y un miembro del Clan Yasha lo apalea aprovechándose de la situación. Como puede, Kojiro lo derrota y le exige ir a buscar a Mibu, pues quiere pelear con él otra vez. Finalmente se enfrentan, y, habiendo aprendido del combate anterior, Kojiro no se deja impresionar por la técnica de hielo de Mibu, al que vence fácilmente. Pero Musashi llega en ese momento, y molesto por lo que Kojiro ha hecho a su compañero le da una paliza, de hecho está a punto de matarlo, pero los demás miembros del Clan Fuma, en forma de espíritus llegan en su auxilio.



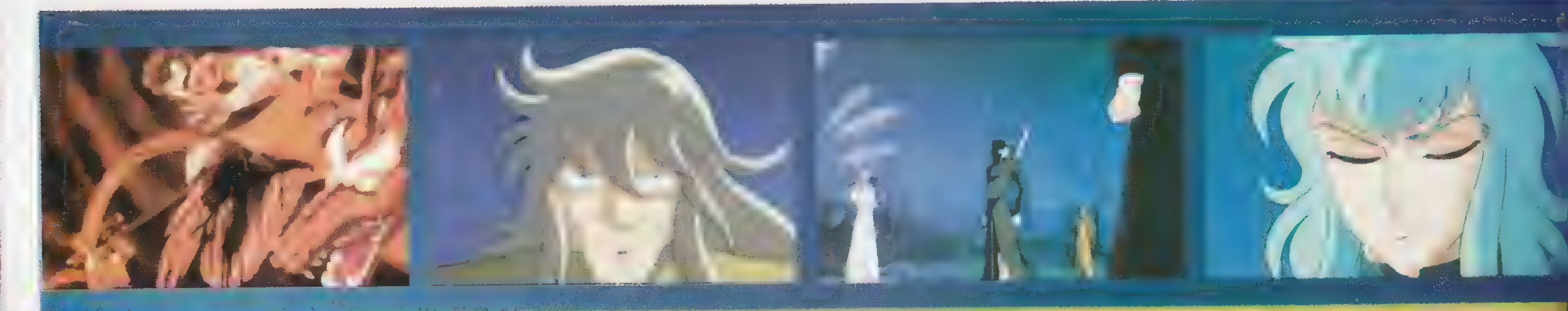








ADEMÁS, EXISTE UNA VERSIÓN DE LA SERIE DE ***FUMA NO KOJIRO*** LIVE ACTION O ***DORAMA***, QUE SALIÓ EN 2007, AUNQUE SI ME PERMITEN DECIRLO, NO HAY NADA COMO EL ANIME PARA ESTE TIPO DE HISTORIAS.



Las batallas continúan entre el Clan Yasha y el Clan Fuma, representado casi únicamente por Kojiro, que al final se enfrenta nuevamente con Musashi, utilizando esta vez espadas sagradas. Pero todo esto se ve banal a comparación de un ataque en el templo donde se encontraba el líder del Clan de los Fuma. Kojiro y sus amigos, que también son fuertes peleadores, no han podido hacer nada, más tarde Kojiro se encuentra con un tipo que se presenta como Rasha de Caos. El chico quiere saber sus objetivos pero Rasha sólo responde atacándolo con un poder impresionante y lo cuestiona sobre Furinkasan, la espada sagrada que Kojiro posee.

A la escena se une Shion, otro integrante de Caos y juntos persiguen a Kojiro, para arrebatarle la espada sagrada, pero él no se deja y los derrota a ambos. Entonces aparece el Emperador del Caos, quien comanda a los otros guerreros. Éste le muestra a Kojiro, en una especie de viaje astral, que quiere las 10 espadas sagradas para controlar al mundo y que ya posee cinco. El chico no se deja impresionar y se niega a darle su espada. Musashi, que está triste porque su hermana Erina murió recientemente, es enfrentado por tres integrantes de Caos, a los que vence, después Kojiro se acerca a él con una propuesta: que se unan para enfrentar a Caos o que le entregue su espada, Ogonken, pero él se niega y empiezan a pelear, en eso llega un tercer portador de espada sagrada, un chico de nombre Soshi.

Los tres están por pelear pero sus espadas se juntan, en clara señal de que deben combatir juntos y no entre ellos. En seguida los tres son transportados a la superficie de otro planeta, donde una entidad femenina les cuenta que ahí fue donde las espadas sagradas tuvieron su origen. Hace 4000 años las espadas fueron entregadas a 10 guerreros, pero éstos sólo las usaron para pelear y destruir, y ahora Caos, uno de ellos, pretende hacerlo en la Tierra, así que la misión de Kojiro, Musahi y Soshi es recuperar las espadas.

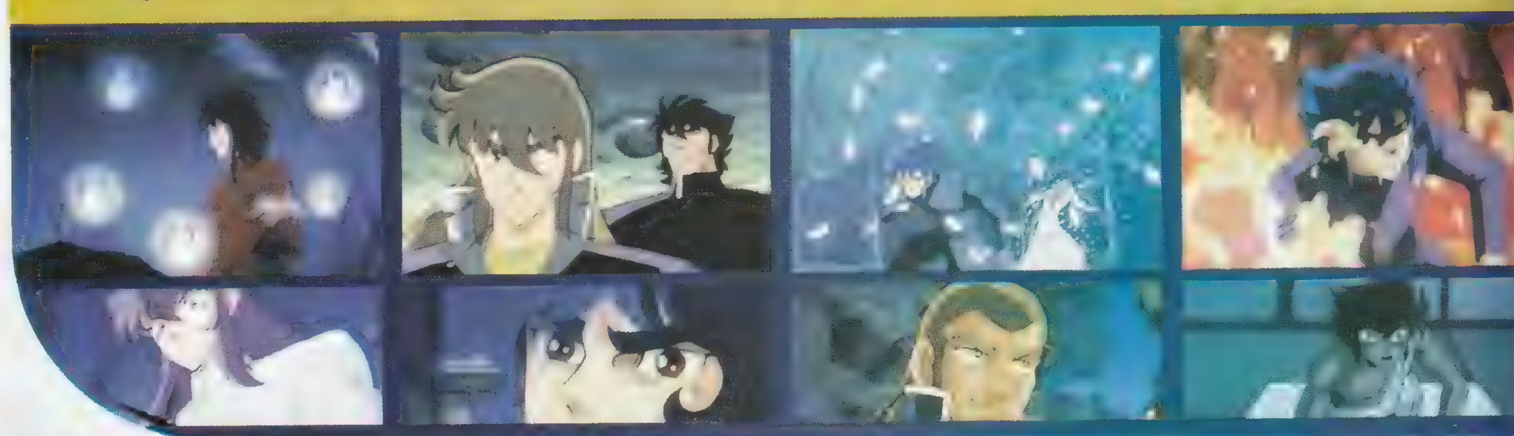
Y la batalla comienza. Tres miembros de Caos, armados con espadas sagradas, se enfrentan a ellos. El primero en pelear es Kojiro, que combate con Asher, dueño de una espada que emite luz cegadora y lo deja sin ver un rato, Kojiro se orienta como puede y finalmente lo derrota. El siguiente peleador enfrenta a Soshi, quien lo derrota con su espada, que tiene el poder del fuego, y por último les queda el adversario con la espada de las ilusiones. Kojiro y Soshi se quedan congelados por el poder de la espada, pero Musashi logra romper el encantamiento y está por derrotar al enemigo, pero este toma la forma de Erina, su hermana menor, y así lo ataca, Musashi cae en la trampa y resulta herido, pero se sobrepone y está por acabar con su oponente cuando un nuevo miembro de Caos, Mero, aparece en escena portando la espada del fallecido Rasha. En vez de pelear se retira, junto con su compañero, pero amenazando con que más batallas contra enemigos más poderosos está por venir. Kojiro y sus compañeros son ahora los Guerreros de Cosmos, que enfrentando a los Guerreros del Caos lucharán por las espadas sagrados y el futuro de la Tierra.

El estilo de dibujo es muy similar al de *Saint Seiya*, *Bt-X* y otras obras de Kurumada, por lo que nos encontraremos constantes recordatorios de personajes de *Caballeros del Zodiaco*. La animación es buena, aunque se nota que no es muy reciente, a pesar de esto las secuencias de pelea son emocionantes y tiene varios elementos interesantes.

En cuanto a la música, el opening *Don´t go away* de **Night Hawks** es más bien sobrio, y recuerda en su estilo a las canciones serias y un tanto dramáticas de las series de antes. El ending es *Good bye marry*, del mismo intérprete. A pesar de esto *Fuma no Kojiro* también tiene sus partes rockeras. Pasando a la segunda parte de la historia, es decir, a partir del capítulo siete, el tema de entrada es *Shout*, de Night Hawks, el segundo ending es *On my* way, del mismo grupo, quienes, por si se lo preguntan, cantan casi todas las canciones de esta serie, menos el tercer opening *Kaze no Senshi* de **Hidemi Miura**.

Aunque tiene muchos elementos muy similares a lo que posteriormente se vería en *Saint Seiya*, *Fuma no Kojiro* tiene mérito propio al mostrarnos una trama impactante e interesante que desde el principio te atrapa, además de que la historia es mucho más cómica y liviana comparada con otras obras de Kurumada, que tienden más al dramatismo. Bueno, sin decir más les recomiendo que la disfruten. ¡Hasta la próxima!

¡Que la Fuerza los acompañe!



J-SOUND

Por Naria-chan

INTÉRPRETES NIPONES CON SANGRE EXTRANJERA

CUANDO NOS GUSTA UN TEMA DE APERTURA GENERALMENTE LO BUSCAMOS COMO DESESPERADOS, HASTA QUE LO ENCONTRAMOS EN EL VASTO MUNDO DEL INTERNET Y LO ESCUCHAMOS MILES Y MILES DE VECES. ALGUNAS DE ELLAS SIN REPARAR EN QUIÉN INTERPRETA EL TEMA QUE SE USA COMO OPENING O ENDING DE LA SERIE, PERO HAY ALGUNOS QUE SE VUELVEN AMANTES DE LA MÚSICA NIPONA, Y CUANDO UNA CANCIÓN LES GUSTA INVESTIGAN DE QUÉ GRUPO SE TRATA E INTENTAN CONSEGUIR EL MAYOR MATERIAL POSIBLE DEL INTÉRPRETE O EL GRUPO EN CUESTIÓN.

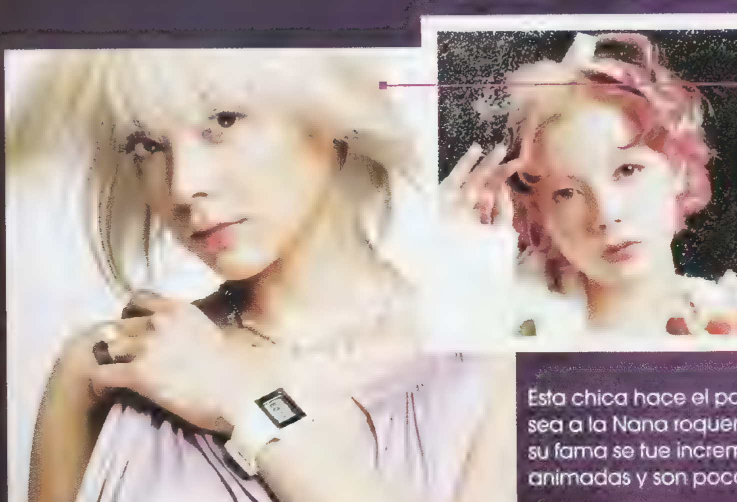
Existen una gran cantidad de intérpretes [illegible]

HIKARU UTADA

Algunos de sus fans la llaman Hikki (y no tengo la menor idea de por qué), aunque es mejor conocida simplemente como Utada; esta chica, aunque no lo crean, nació en Nueva York, más específicamente en Manhattan, y a pesar de eso, su fama es enorme en las tierras orientales e incluso ha dejado atrás a **Avril Lavigne** o **Rihanna** en lo que se refiere a ventas. Esta chica estuvo casada pero al poco tiempo decidió divorciarse; comenzó su carrera en un grupo llamado **Cubic U.**

Su fama en Occidente comenzó su asenso cuando se le escuchó interpretar los temas principales de los videojuegos *Kingdom Hearts* y *Kingdom Hearts II*, ambos a cargo de Square-Enix y Disney, además de que es la voz detrás del tema principal de las nuevas películas *Rebuild of Evangelion*, interpretando el tema *Beautiful World*. Su estilo abarca el pop, el rock y el R&B, además de que los rumores dicen que es la rival directa de **Ayumi Hamasaki**, lo cual podría ser cierto a pesar de que ambas digan lo contrario.





ANNA TSUCHIYA

Su padre es ruso-estadounidense y su madre japonesa, nació en Tokio y su nombre completo es Anna Marie Heider Tsuchiya; esta talentosa chica ha trabajado tanto de modelo como de actriz, ha prestado su voz a muchos personajes de anime e incluso ha trabajado con Disney Japón para dar la voz de la protagonista de la película *Herbie Full Loaded* en su versión japonesa.

Esta chica hace el papel de Nana de los Black Stones en la serie del mismo nombre (o sea a la Nana roquera), de la cual ya les hablamos hace poco. Con esta participación su fama se fue incrementando hasta lo que es hoy en día; sus canciones son bastante animadas y son pocas las que rayan en la tranquilidad.

BOA

No podía faltar la famosa intérprete del tema de apertura de la serie Lain, *Duvet*; una chica proveniente de Corea que ha sabido cautivar a todo el mundo con su voz y sus increíbles canciones, a tal grado que en Estados Unidos su material no es tan difícil de encontrar. Ella misma ha hecho versiones de sus canciones en diferentes idiomas y éstas alcanzan gran popularidad.

En tierras niponas es considerada como la líder del movimiento "Korean Wave", lo cual significa una expansión por el mundo del talento coreano a través de la música. Su material no se estanca en un sólo ritmo, tiene una gama amplia de ellos, que van desde el más tranquilo y relajante hasta canciones que hacen bailar a cualquiera.



OLIVIA LUFKIN

Otra chica de gran talento, nació en tierras niponas pero a los dos años se mudó a tierras orientales debido al trabajo de su padre, lo cual pasó varias veces, hasta que a los 16 años se quedó a vivir en Okinawa definitivamente. En 1996 participó con dos chicas (**Aya** y **Chikano**) en un grupo llamado **Avex**, siendo ella la principal, pero abandonándola cuando se le presentó la oportunidad de ser solista; también ha trabajado como diseñadora de modas y modelo.

Su fama se hizo mayor, al igual que en el caso de **Anna Tsuchiya,** cuando participó en el anime *Nana*, interpretando a Reira de Trapnest y cantando algunos de los temas de la serie, entre ellos *Little Pain* y *Wish*; ha viajado también a algunas convenciones en Estados Unidos con el fin de dar a conocer su gran talento.

STEVE CONTE

El único varón de esta lista jajaja; este hombre (que no es guapísimo pero no está nada mal) es originario de Nueva York. Actualmente toca en su banda, **The Contes**, además de hacerlo como guitarrista de **Crown Jewels** y **New York Dolls**; en Japón es bastante reconocido por su participación en varias series de anime de gran talla, como lo son *Escaflowne*, *Wolf's Rain* y *Cowboy Bebop*.

Si no se dieron cuenta, las series en las que ha participado tienen una cosa en común, la música de estas series ha sido compuesta por **Yoko Kanno** y varias son interpretadas por **Maaya Sakamoto**, con quien ha hecho inclusive una canción a dueto titulada *The Garden of Everything*, la cual se encuentra en el álbum de Maaya titulado *Tune the Rainbow*, también ha interpretado la canción *Seven Rings in Hand*, el cual se utilizó como la introducción del juego de Sonic para la consola Wii.





También en este rubro entran los chicos de **MONORAL**, pero de ellos ya les hablamos con anterioridad, aunque vale la pena mencionarlos en este espacio ya que tienen un gran talento que está dando vueltas por todo el mundo.

Estos son algunos de los intérpretes más importantes que nos demuestran que, a pesar de no ser en su totalidad japoneses, eso no es un obstáculo para triunfar en la industria de la música. ¡Nos leemos después! ¡Bye-Bye!

Esta chica es más conocida por interpretar el tema de *Final Fantasy VIII, Eyes on Me*, que por tener alguna participación en una serie de anime, pues este fue el tema con el que logró el reconocimiento prácticamente mundial. También ha tenido la oportunidad de trabajar como actriz de películas; por lo general su ritmo es bastante tranquilo con buena letra.

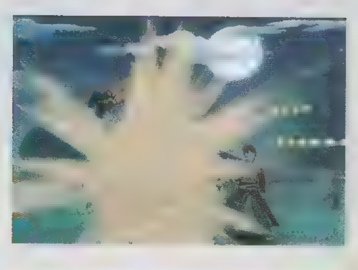
CRISTAL KAY

Este nombre les sonará a todos los fans de *Fullmetal Alchemist*, pues esta chica es la intérprete del tema *Motherland*, el cuarto tema de cierre de la serie. Esta chica se desenvuelve principalmente en el género de j-pop y habla japonés e inglés a la perfección, aunque su único problema es que no puede pronunciar bien las palabras que llevan "cr" juntas.

Su nombre completo es **Cristal Kay Williams**, y al ser hija de un padre afroamericano y una madre coreana nacida en tierras japonesas, es una chica prácticamente con sangre de tres países distintos. Proviene de Yokohama, donde nació y se crió con sus padres, de quienes tomó el gusto por la música, ya que ellos se dedican a ésta. Es una chica con muchas ocupaciones pero no por eso descuida la escuela, pues aún asiste a la universidad.



Clash of ninja
REVOLU
NUEVAS BATALLAS, NUEVOS ESCENARIOS Y NUEVOS PERSONAJES





UNA NUEVA ENTREGA LLEGA A NUESTRAS MANOS

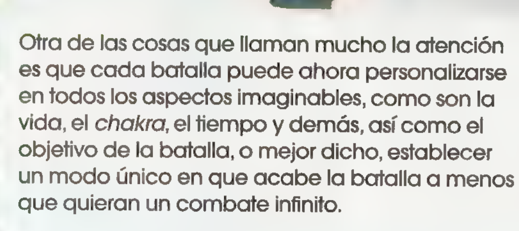
Después de dos entregas bajo el título de *Clash of Ninja Revolution*, en los cuales nos centraban en los escenarios y personajes pertenecientes a la primera temporada, y bastantes meses de espera agonizante, por fin llega un tercer título que ahora nos trae todo lo relacionado a la segunda temporada de esta exitosa serie.

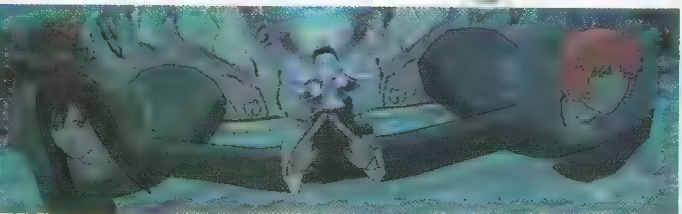
Como sabemos, los juegos de Naruto no tienen una historia particular, sino que se basan mayormente en las batallas simuladas, sacando a relucir las mejores técnicas de cada personaje. Esta vez se nos pone en bandeja de plata a un total de 40 personajes a elegir (lástima que sólo se pueda uno) y también tendremos a nuestra entera disposición la misma cantidad de escenarios de batalla.

LAS INNOVACIONES QUE NOS DEJAN CON EL OJO CUADRADO

En esta entrega para la plataforma Wii se planeó el uso de la tecnología Wi-fi, lo cual hace posible las batallas *online* con otros jugadores alrededor del mundo en modalidad libre (con gente que no tenemos ni idea de quién es) o con amigos y conocidos con los que queramos pasar un buen rato.







Otra de las cosas que llaman mucho la atención es que cada batalla puede ahora personalizarse en todos los aspectos imaginables, como son la vida, el *chakra*, el tiempo y demás, así como el objetivo de la batalla, o mejor dicho, establecer un modo único en que acabe la batalla a menos que quieran un combate infinito.

De los personajes que ya conocemos de la segunda temporada, todos han sido equipados con sus movimientos y habilidades ya conocidas, pero también presentan algunos ataques nuevos o mejorados; esto con el fin de que no nos hagamos a la idea de que, como en la serie, si usamos a alguien en especial les vamos a ganar a todos sólo por eso (¡sí!, ¡se acabaron los tramposos!... ups, ¿dije eso en voz alta?).

EL MODO HISTORIA DEL JUEGO

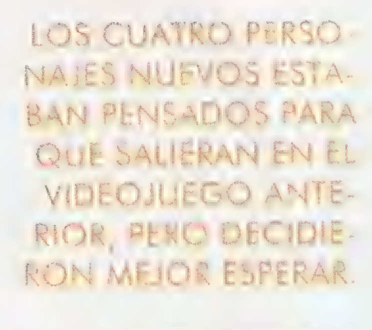
Sí, ya sé que dije que estos juegos generalmente no los tienen, pero cuando pasa resulta ser algo emocionante el revivir lo ya visto en la serie pero ahora usando una consola, claro que aquí las escenas no son sacadas directamente del anime, sino que son totalmente rehechas al puro estilo de los videojuegos.











LOS CUATRO PERSONAJES NUEVOS ESTABAN PENSADOS PARA QUE SALIERAN EN EL VIDEOJUEGO ANTERIOR, PERO DECIDIERON MEJOR ESPERAR.

ES LA PRIMERA VEZ QUE EN EL Wii PODREMOS TENER COMBATES ONLINE CON CUALQUIERA DE LOS PERSONAJES.

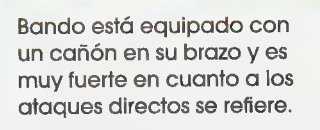
Esto obviamente no cambia lo que ya sabemos de la serie, pues comienza con presentarnos a nuestro protagonista ya bastante crecido (después de esos dos años de pausa que nos maneja la historia) regresando de su largo y arduo entrenamiento con Jiraiya; también veremos cómo Naruto descubre lo que Akatsuki se trae entre manos y, después, su batalla por salvar a Gaara hasta lo que conocemos como el combate contra Asuma.



LOS NUEVOS PERSONAJES SALEN AL CAMPO DE BATALLA

Para los que ya han disfrutado de las dos entregas anteriores podrán notar que en esta ocasión, además de que el menpu a escoger es más amplio que antes, se nos presentan nuevos personajes que ya estaban contemplados desde el lanzamiento anterior pero que hasta ahora se decidieron a sacarlos a la luz.

Los personajes de los que les hablo son Kagura, Bando, Towa y Komachi, y cada uno de ellos tiene sus habilidades especiales dependiendo qué es lo que más necesites; la primera es muy buena cuando se trata de contraatacar, mientras que



Bando está equipado con un cañón en su brazo y es muy fuerte en cuanto a los ataques directos se refiere.

En cuanto a Towa y Komachi, quienes en la serie los vemos en equipo únicamente, aquí se pueden usar por separado y sus habilidades están muy niveladas, aunque puede verse que cada uno tiene sus ataques más centralizados en viento y trueno respectivamente.

LA CUESTIÓN VISUAL Y AUDITIVA... ¡MEJOR QUE NUNCA!

Este juego resulta ser una gran promesa para todos los seguidores de Naruto, y también para los que no lo son, pues con la implementación de gráficas impactantes y efectos de sonido bastante realistas hacen que los combates sean más emocionantes y uno no se canse de jugar una y otra vez, o casi esté en el suelo tirado de tanta emoción.

Los escenarios, en su mayoría son simples o muy apegados al anime, esto no es una razón para quitarle el mérito al juego, pues la razón es que se busca que la arena de combate sea más amplia y los personajes tengan mucho espacio en dónde moverse, además de que el campo visual del jugador no se afecte mucho y pueda estar al pendiente de todos los detalles de su rival.

En la cuestión de los efectos de sonido, éstos resultan ser bastante buenos y muy reales, en especial la parte de los golpes y los ataques especiales; además, como ya es común, cada personaje tiene algunas frases distintivas que se pueden escuchar a la hora del combate.

En definitiva, no pueden perderse este grandioso título todos los que cuenten con su consola Wii, y para los que no la tienen, pueden conseguirse una, rogarle a un amigo que se las preste, o bien, llorar amargamente por no poder jugarlo (esperemos que esto último no lo hagan o varias casas acabarán inundadas). Por ahora es todo lo que podemos ofrecerles de este nuevo título, pero en cuanto tengamos más información sobre éste u otros lanzamientos se las haremos llegar tan rápido como un ninja expulsa su chakra jejeje. ¡Nos leemos después!

Bye-Bye

FICHA TÉCNICA



CHINDOGU

INÚTIL Y ABSURDO PERO MUY DIVERTIDO

Por Izzaki

NO CABE DUDA QUE PARA NOSOTROS, LOS AKIBAS MEXICANOS, JAPÓN SIGUE SIENDO UNA TIERRA LLENA DE MISTERIOS Y COSAS QUE AÚN SON CAPACES DE DEJARNOS CON EL OJO CUADRADO. Y SI ALGUNA VEZ TE HA CRUZADO POR LA MENTE LA FRASE "ESTOS JAPONESES YA NO SABEN NI QUÉ INVENTAR" AL VER ALGUNO DE SUS INVENTOS EN LAS NOTICIAS, AGÁRRATE, PUES EN ESTE ARTÍCULO EXPLORAREMOS ALGUNAS DE LAS CREACIONES MÁS LOCAS DENTRO DEL BIZARRO MUNDO DE LOS *CHINDOGU*, O EN BUEN ESPAÑOL, LOS INVENTOS INÚTILES.

Chindogu viene de las palabras japonesas *dogu*, que significa herramienta y *chin* que hace referencia a lo extraño. Estas herramientas extrañas suelen ser engañosas, pues a primera vista parecerían ser un invento genial para dar solución a un problema que nos trae padeciendo y que nadie toma en cuenta, pero ya en la práctica resulta todo lo contrario, pues al tratar de resolver un problema causa muchos más, además de ser incómodo, poco práctico e incluso causar humillación al que lo usa y mucha risa a quienes lo ven.

Podríamos pensar que un *chindogu* es prácticamente cualquier cosa que a nuestra mentecilla loca se le ocurra, pero estos inventos, por absurdos que sean, tienen también sus reglas: un *chindogu* debe haber sido pensado como herramienta de uso diario, debe existir aunque sea uno, no puede haber sido patentado ni estar a la venta, no puede ser obsceno ni ofensivo (aunque sé que con esas características se le ocurren a uno muchas cosas) y sobre todo, no puede usarse realmente.

¡NO INVENTES!

Ya que los *chindogu* deben ayudarte en las tareas de la casa haciéndolas más fáciles y brindándote comodidad, la mayoría de estos inventos absurdos son para el mantenimiento del jardín o la limpieza de la casa; sin embargo, también los hay para la belleza y para cuidar la salud, para practicar deportes e incluso para hacer esas largas horas de oficina más llevaderas. Los *chindogu* están en todas partes, y como una muestra aquí les dejo una lista de inventos, que aunque aún no están a la venta y parecen haber salido del programa del Dr. Chun-Ga, puede que en el fondo no sean del todo inútiles.



PLAYERA PARA RASCAR LA ESPALDA

¿Estás cansado de que cuando tienes ese insoportable picor en la espalda y pides ayuda, nadie pueda localizar el punto exacto donde te da comezón? Con esta camiseta sólo basta dar las coordenadas, además incluye una réplica a escala para que haya buena comunicación y así evitar el molesto "más arriba, más abajo, no, a la derecha, no, ahí".



LÁPIZ ADHESIVO DE MANTEQUILLA

Este es especialmente por si odias lavar los trastes. ¿Para qué ensuciar un cuchillo si tienes la exactitud y la limpieza de una barra de mantequilla en forma de lápiz adhesivo?

ENFRIADOR DE FIDEOS AUTOMÁTICO

La verdad es que si te quemas cada vez que comes sopa Maruchan, o peor aún, tienes que soplar para poderla comer, ese es un artefacto básico para ti. Indispensable cuando no hay tiempo para esperar que las cosas se enfríen.





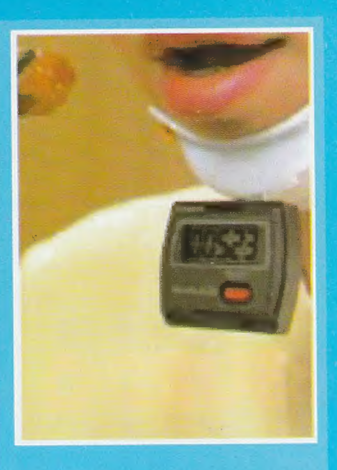
PANTALLA PARA DORMIR EN EL METRO

Es típico que la gente en el metro, cansada después de la escuela, el trabajo o la pachanga, se quede dormida, haciendo desfiguros, roncando, cabeceando y demás. Este gran invento, además de ocultar tu cara y así evitar vergüenzas te ayuda a tener un sueño más reparador mientras viajas.



SOMBRERO DE GRIPA

Porque no hay nada peor que quedarse sin papel cuando estás resfriado, este práctico sombrero-despachador te asegura siempre tener suficiente papel sin la molestia de buscarlo en la mochila o la bolsa del pantalón.



EL MASTICÓMETRO

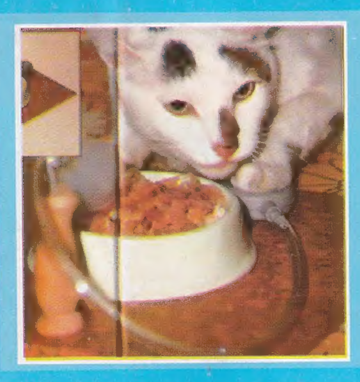
Si lo que buscas es exactitud y crees en aquello que dicen los doctores sobre masticar bien la comida e incluso contar el número de veces que ésta se remuele en tu boca, este pequeño y preciso aparato es la opción.



ENCENDEDOR SOLAR

Aunque una manera clásica de ligar o de acercarse a alguien es pedir encendedor, con este invento no volverás a padecer para encender un cigarro, además de que cuando esté nublado será tu aliado para dejar de fumar.

Y ya que estamos entrados en esto de los *chindogu*, las mascotas no podían quedarse atrás.



ENFRIADOR DE COMIDA PARA GATO

Es bien sabido que los gatos no toleran la comida caliente, y como además no pueden soplarle, este ingenioso artefacto evitará que tu mascota lastime su lengua, y sin el menor esfuerzo, ya que está al alcance de su pata.



ZAPATOS SACUDIDORES PARA GATO

Cuando es hora de asear la casa es normal que todos huyan despavoridos, pero con esta nueva herramienta las horas de trabajo se convertirán en horas de diversión, pero no para ti, sino para el gato, que con estos lindos zapatitos te ayudará a sacudir mientras camina. Los resultados pueden variar dependiendo de qué tan activo es el gato.



UN ASUNTO SERIO

Aunque los *chindogu* parezcan más cosa de risa (y de hecho provocan carcajadas), es un tema serio, o que al menos algunos se toman muy en serio. Uno de ellos es el comediante **Kenji Kawakami**, quien inventó el término *chindogu* y de paso varios artefactos bastante curiosos. Pero pronto la cosa se extendió y hoy en día las invenciones inútiles han llenado libros, han aparecido en televisión, han llamado la atención de la BBC y ¡hasta han conseguido patrocinio de alguna universidad americana de prestigio!

Por si fuera poco, ya existe una Sociedad Internacional de Chindogu, cuyo presidente es Dan Papia, un tipo con pasión por los inventos raros, que, junto con Kenji Kawakami, se ha dado a la tarea de recopilar *chindogus* en varios libros que bien vale la pena conseguir, entre ellos *101 inventos japoneses inútiles: el arte del chindogu.*

Desde un tenedor con alarma hasta anteojos para los pollos, muchas de estas invenciones pueden parecer muy extrañas, pero a la gente le gustan y cada vez más personas se suman a este arte japonés de los inventos inútiles.

Y si bien es cierto que aquellos que viven en tierras del sol naciente tienen un talento especial para inventar cosas raras, la Sociedad Internacional de Chindogu tiene las puertas abiertas para recibir propuestas de inventores de todo el mundo. Así que cuando estén bien inspirados a causa de unas chelas, o simplemente sintiéndose creativos no duden en hacer un *chindogu*, que aunque sabemos no va a servir para nada, al menos va a sacarnos una sonrisa. ¡Hasta la próxima, y nos vemos aquí para seguir descubriendo el lado más bizarro pero también más divertido de Japón!

¡Que la Fuerza los acompañe a todos!


ANIMAX
TV extraordinaria
in the QUBE
TODOS LOS MIÉRCOLES
09:00 pm
www.animaxtv.com


VANGUARDIA
EDITORES
TE OFRECE
2X1
PRESENTANDO
ESTA REVISTA
EN TAQUILLA
VÁLIDO SÓLO PARA
EL VIERNES 30 DE ABRIL
Dibujo hecho por: Fernando Arriaga Flores. Primer lugar del concurso de dibujo tnt18
tnt 19
expo
manga
cómic
abril 30
mayo
1, 2, 3
2010
centro de
convenciones
tlatelolco
Centro de
Convenciones
Tlatelolco
Eje Central esquina Eje Dos Norte
www.tntvirtual.com.mx
www.expo-tnt.com
informes: 26 16 23 00 55 18 37 02